LA REVISTA
INDEPENDIENTE
PARA EL
USUARIO
DE ATARI

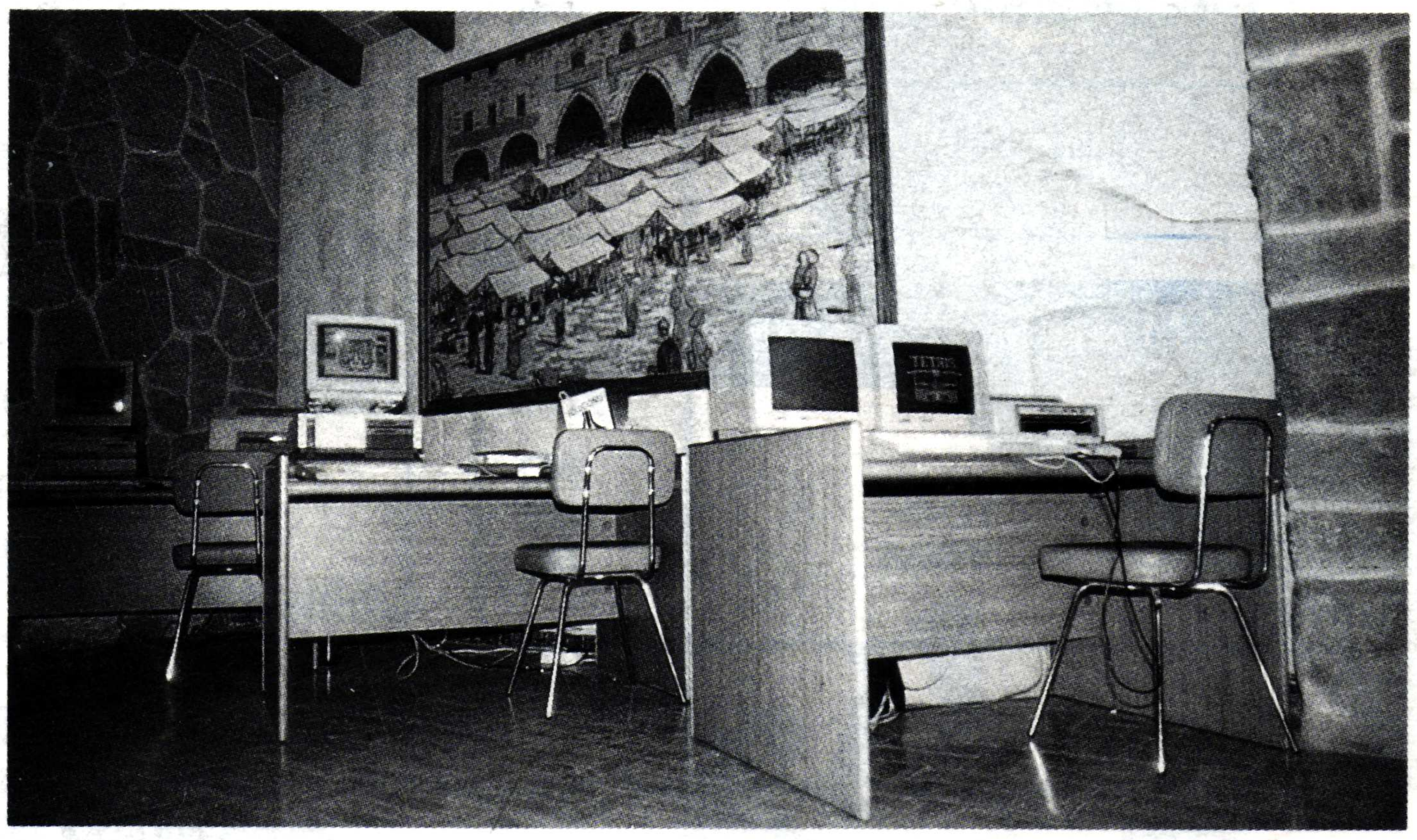
STandard

Año I, No. 1 * Septiembre 1988 * Precio 195 Ptas. (IVA inc.)

AUTOEDICION EN EL ATARI ST

NUEVOS LOCALES DE LA DELEGACION DE ATARI EN CATALUNYA

SOFTWARE CENTER, S.A., la delegación en Catalunya de Ordenadores ATARI, estrenó unos nuevos locales recientemente ya que los anteriores quedaron insuficientes para su estructura y, así mismo, ofrecer un mejor servicio y atención a sus clientes y amigos.



Y en el interior ...

LA FAMILIA CYBER de Antic Software

CAD en el ATARI ST

TIMEWORKS DTP

... y el ATARI PC3

INGRID INFORMATICA

Rocafort, 54–56, bajos. ☎ 424 75 71
08015 BARCELONA

CENTRO OFICIAL
ATARI

HARDWARE ATARI

ORDENADOR ST520	79.900
ORDENADOR ST1040	129.900
ORDENADOR MEGA ST2	229.900
ORDENADOR MEGA ST4	319.900
MONITOR MONOCROMO	29.900
MONITOR COLOR	59.900
DRIVE 3,5" y 720K	34.900
DRIVE 5,25" y 360K	24.900
DISCO DURO 20 Mb	99.900
MODEM 300-1200 Bd	26.900
IMPRESORA MATRICIAL	44.000
IMPRESORA LASER	269.000
ALFOMBRILLA RATON	1.400
DISCOS ATARI DC DD 3,5"	536
DISCOS DC DD 3,5"	400
FUNDAS ORDENADOR/MONITOR	1.500

... y todos los complementos ...

LOS PRECIOS INCLUYEN LA NUEVA SUBIDA

SOFTWARE DE UTILIDADES

BASIC GFA	10.700
COMPILADOR GFA	10.700
COMPILADOR C-MW	29.900
PECAN PASCAL	25.000
DEVPAC	8.900
TRUE BASIC	16.000
COMPILADOR TB	12.000
AYUDAS TB c/u	8.000
MICHTRON UTILITIES	13.500
PAQ. DESARROLLO	25.000
TEMPUS	6.250
TWISTER	7.100
PC-DITTO	13.400
BACKUP DISCO DURO	8.000
CACHE DISCO DURO	8.000
TUNE UP DISCO DURO	8.000

EMULADORES CARTUCHO

IBM-PC	ND
APPLE MACINTOSH	ND
COMODORE AMIGA	ND

SOFTWARE DE GESTION

TIMEWORKS DTP	25.000
FLEET STREET	24.000
PUBLISHING PARTNER	32.000
CALAMUS	25.000
HOME PUBLISHER	5.000
EASYDRAW + S.CHARGER	25.000
1st WORD	7.500
1st WORD PLUS	14.200
1st MAIL	5.300
MICROSOFT WRITE	15.000
CYBER STUDIO	15.900
CYBER CONTROL	10.900
DESIGN DISKS c/u	5.900
FONTS DISKS c/u	4.900
CYBER PAINT	12.900
CAMPUS CAD-2D	83.000
DRAFIX (los 3 módulos)	40.000
NEOCHROME	11.500
QUANTUM PAINT	6.000
DEGAS ELITE	5.300
FLASH	7.500
FASTCOM	6.300
MICHTRON BBS	11.500
EMULADOR VT100	7.500
DB MASTER ONE	11.500
SUPERBASE PERSONAL	25.000
SUPERBASE PROFESIONAL	50.000
LOGISTIX	20.000
MASTER	35.000
GESTION CAMPINGS	24.000
GESTION VIDEOCLUBS	36.000
GESTION RESTAURANTES	30.000
ADMINISTRACION FINCAS	40.000
MUSIC STUDIO	4.400
PRO-24	37.500

COMPATIBLES PC

PC3 AT	159.900
PC3 y D.DURO 30 Mb	229.900

SOFTWARE:

CONTABILIDAD	85.000
COBROS / PAGOS	35.000
CARTERA CLIENTES	65.000
FACTURACION Y STOCKS	105.000
PEDIDOS CLIENTES	65.000
GESTION VIDRIEROS	255.000
GESTION MATADEROS	205.000

... y cualquier programa que necesite ...

SOFTWARE RECREATIVO

ANNALS OF ROME	3.900
ARKANOID I ó II	3.900
ALTERNATIVE w.games	3.900
ASTERIX c.Rahazade	3.900
BAD CAT	3.900
BARBARIAN	3.900
BATTLE SHIPS	3.900
BERMUDA PROJECT	2.850
BIONIC COMANDO	3.900
BUGGY BOY	3.900
BOB MORANE series	3.900
CAPITAN AMERICA	3.900
CAHMPION WRESTLING	3.900
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DEFLECTOR	3.900
DUNGEON MASTER	2.850
EMPIRE STRIKES BACK	3.900
ENFORCER	2.850
EYE	3.900
GAUNTLET I ó II	3.900
GUERRILLA WAR	3.900
HMS COBRA	3.900
IKARI WARRIORS	3.900
IMPOSSIBLE MISSION II	3.900
INDIANA JONES	3.900
INDY-500	2.850
KARATE MASTER	3.900
LIVINGSTONE SUPONGO	3.900
MASTERS DEL UNIVERSO	3.900
MICKEY MOUSE	3.900
OUT RUN	3.900
PLATOON	3.900
PLAY HOUSE	3.900
PASAJEROS DEL VIENTO	3.900
ROAD RUNNER	3.900
S.D.I.	2.850
SENTINEL	3.900
SOLOMON'S KEY	3.900
STAR WARS	3.900
SUB BATTLE	3.900
SUPER CYCLE	3.900
SUPER HUEY II	3.900
SUPER SOCCER	3.900
TAI PAN	3.900
TERRORPODS	3.900
TETRIS	2.850
THUNDERCATS	3.900
TRAILBLAZER	3.900
TRANTOR	3.900
TURBO GT	3.900
VEGAS GAMBLER	3.900
VIXEN	2.850
WARGAME C. SET	3.900
WHERE TME S.S.	3.900
WINTER GAMES	3.900
WORLD GAMES	3.900

INMINENTE BAJADA DE PRECIOS

OFERTAS INGRID

Contínuamente efectuamos configuraciones ST a precios realmente excepcionales y con la posibilidad de FACILIDADES DE PAGO.

CURSOS INGRID

Periódicamente realizamos cursos de informática y de manejo de los principales programas para ST.

DISCOS INGRID

Discos llenos de programas dedominio público, seleccionados y agrupados por temas.

SERVICIOS INGRID

Compaginación e impresión láser de textos
Conversión de discos 5,25 «» 3,5
Guías de referencia a los principales programas
Importación de programas bajo pedido

SOLICITUD DE INFORMACION

Pida gratuitamente nuestro catálogo o información sobre cualquiera de nuestros productos, por carta, telefónicamente o, mejor aún, pase directamente por INGRID.

EDITORIAL

Nace STandard, revista sectorial, profesional y especializada.

Y hasta aquí la definición de lo que deseamos ser.

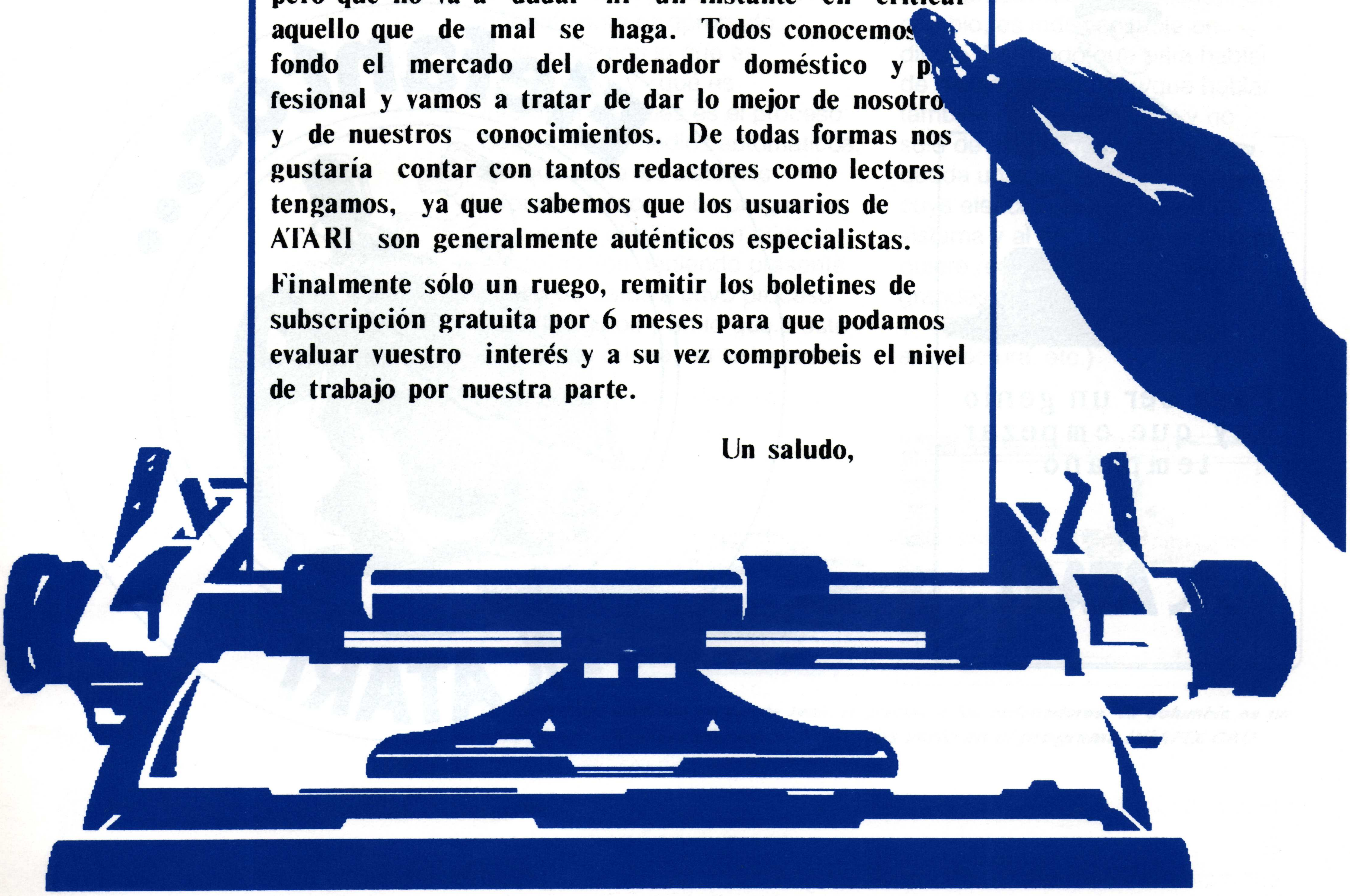
No iniciamos nuestra singladura con pretensiones tan inconfesables como la de ser la más vendida del mercado, ni siquiera pretendemos competir con nadie, mucho menos acaparar mercado de otras revistas del sector. Solo nos motiva informar al público usuario de ATARI, de todo lo referente a estos ordenadores.

No obstante en nuestra idea de informar no caeremos en dos tentaciones; la primera, no vamos a hacer una revista de juegos, ni de utilidades, ni tan solo de gestión, vamos a tocar todo lo que sea información al usuario de una forma compensada, sin tener en cuenta la rentabilidad de la revista; segundo, no vamos a incluir ninguna lección de programación, absolutamente ninguna, pues no creemos que sea ésta nuestra finalidad.

Para ello contamos con un equipo de redacción cien por cien identificado con ATARI y con su filosofía. Se trata de gente comprometida con esta marca pero que no va a dudar ni un instante en criticar aquello que de mal se haga. Todos conocemos fondo el mercado del ordenador doméstico y p fesional y vamos a tratar de dar lo mejor de nosotro y de nuestros conocimientos. De todas formas nos gustaría contar con tantos redactores como lectores tengamos, ya que sabemos que los usuarios de ATARI son generalmente auténticos especialistas.

Finalmente sólo un ruego, remitir los boletines de subscripción gratuita por 6 meses para que podamos evaluar vuestro interés y a su vez comprobeis el nivel de trabajo por nuestra parte.

Un saludo,



INDICE STANDARD No.1

EDITORIAL 3
CAD EN EL ST 5
PIVOT 8
SOFTWARE LUDICO 10
TIMEWORKS DTP 13
NOTICIAS 15
ROLAND DXY 980A 16
VIDEO 88 18
MASTER 20
ATARI PC3 23
PETER MUTTER 25
LA FAMILIA CYBER 26
INGRID INFORMATICA 31

ANUNCIANTES

C.M.V.	24
INGRID INFORMATICA	2
ORDENADORES ATARI, S.A.	32
SOFTWARE CENTER, S.A.	22

STandard

LA REVISTA INDEPENDIENTE PARA EL USUARIO DE ATARI

Director: Antonio Pascual

Jefe de Redacción: Jordi María Pau

Edición: Juan Soteras

Colaboradores: José Luís Alvira
Angel Mena
Félix Elejoste

Editado por Software Center, S.A. Copyright @ 1986
Impreso en España.

ESTA PUBLICACION SE HA CONFECCIONADO POR ENTERO CON LA SOLUCION DE AUTOEDICION DE ATARI.

Para ser un genio hay que empezar temprano
ATARI

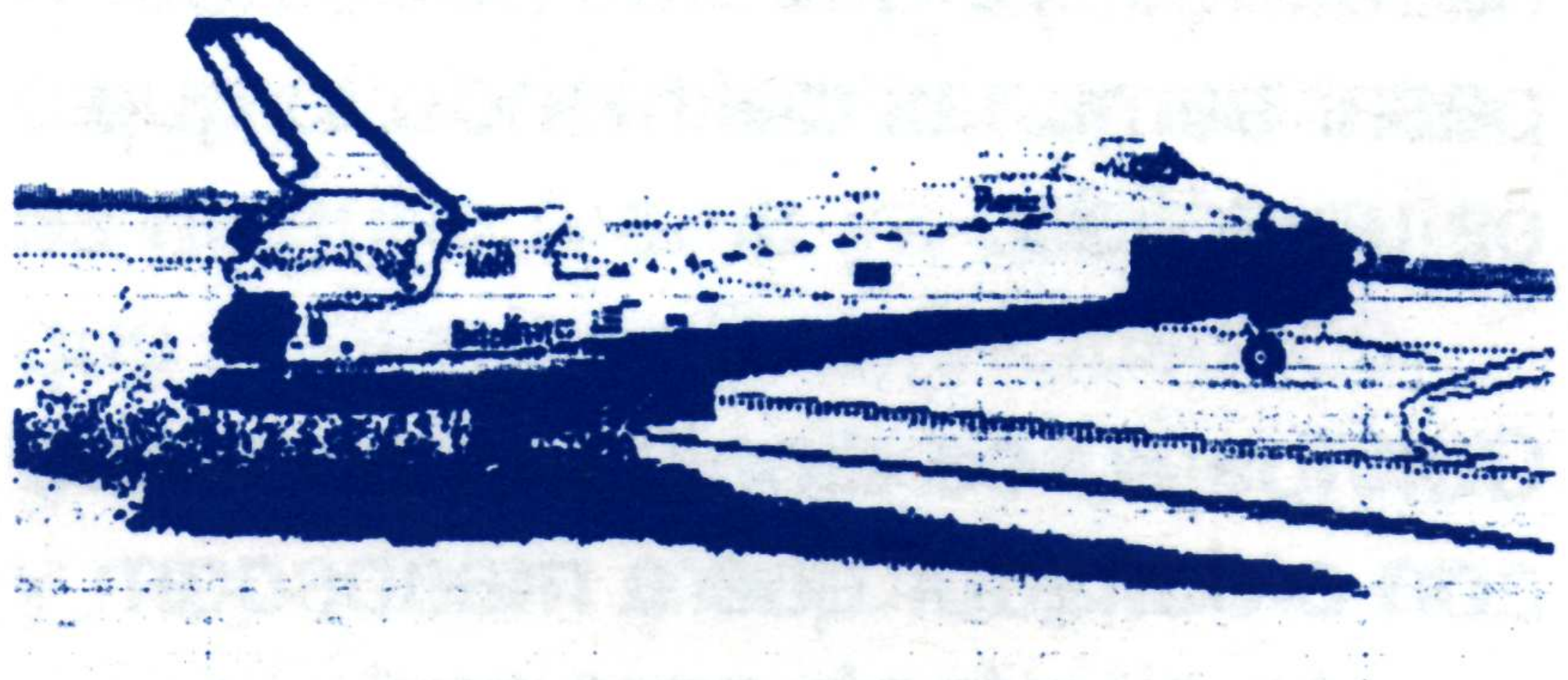
Elefantös...
ATARI

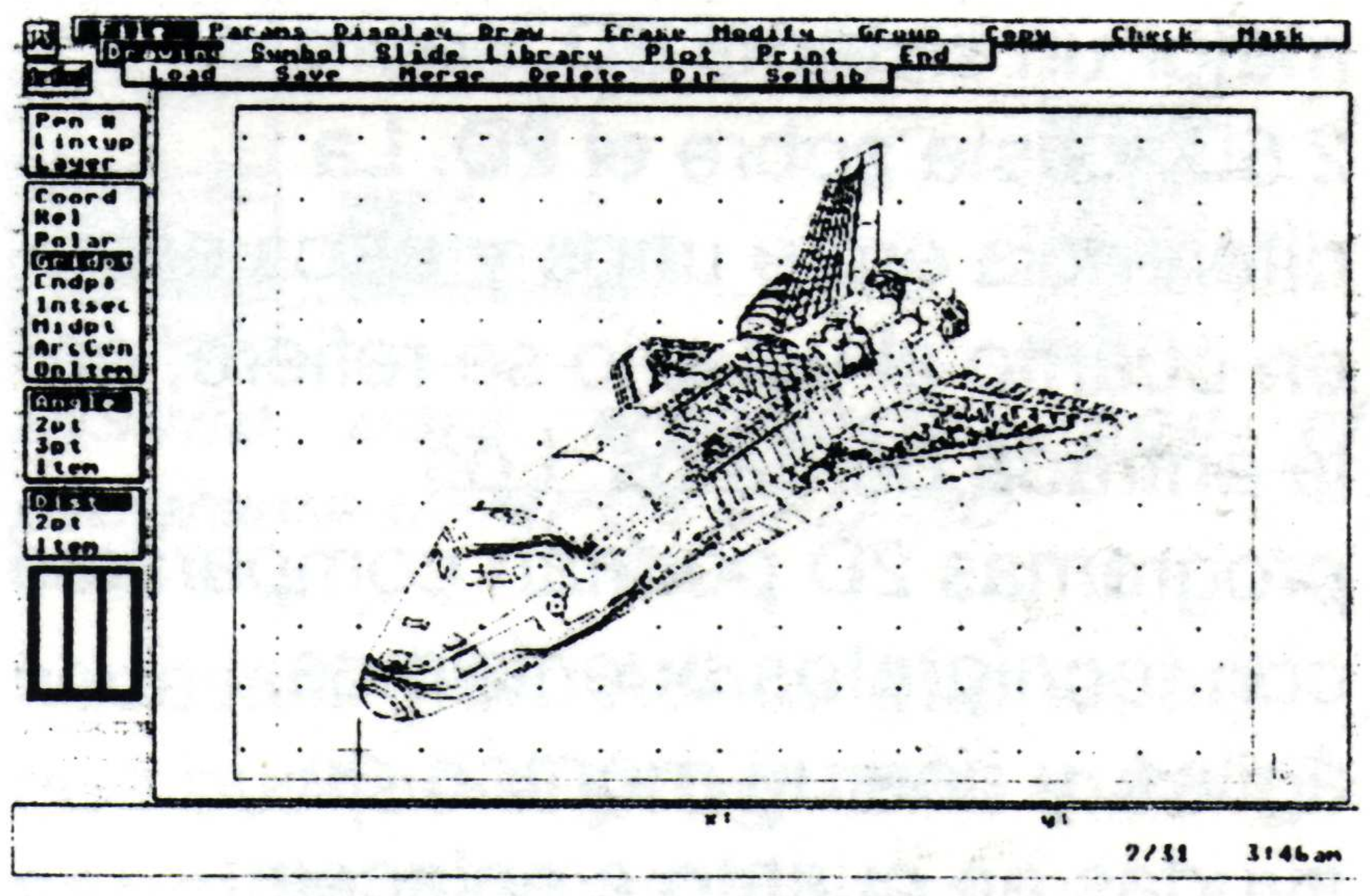
CAD EN EL ATARI ST

Se define la información como el resultado del proceso de datos. Es decir, los datos, en bruto y por separado, no contienen información; y las veces que un dato suelto parece contenerla, se debe a que el resto de los datos y el proceso de los mismos se ha hecho de manera inconsciente.

Por poner un ejemplo académico, si nos dicen que un alumno ha obtenido un 5 en un examen, la información que obtenemos del dato 5 es que ha aprobado, pero esto es precipitado por que en realidad el 5 no es el único dato en juego, hemos supuesto que la puntuación total es 10 y hemos procesado los dos datos, 5 es la mitad del total posible lo que normalmente es aprobado.
Bien, sabemos lo que es información, y ¿qué es informática?, pues es el proceso de datos por medios automáticos. Así que tanto los sistemas infomáticos como los programas se pueden clasificar, en primera aproximación, teniendo presente el tipo de datos a cuyo proceso están dirigidos y en lo que a este artículo se refiere, en sistemas de gestión, que están encaminados a manipular cuentas bancarias, almacenes, etc, y sus datos primarios son del tipo "cantidad de stock que hay de tal producto en el almacén", y en sistemas de dibujo, que manipulan gráficos y sus datos primarios son, ahora, de tipo geométrico, como rectas, arcos, etc.

Hasta aquí hemos hablado de sistemas informáticos y, aunque los ordenadores son máquinas de propósito general, incluso puede decirse que su naturaleza se altera y se adecuan a la tarea cuando ejecutan un programa, esto es sólo válido en cuanto a la UCP, los periféricos dependen mucho de la aplicación. Por ejemplo, el ratón puede ser agradable, pero no imprescindible, en gestión. En cambio, es indispensable en dibujo. De modo que para hablar de dibujo asistido hay que hablar también de las máquinas y no sólo de los programas, y aún queda una división importante cuya eleccion afecta al tipo de sistema y al tipo de dibujo que se quiere realizar. Aquí hay tres grandes apartados:
1 – Dibujo Técnico (industrial, arquitectura, etc.)




Params Display Draw Erase Modify Group Copy Check Mask
Drawing Symbol Slide Library Plot Print End
Load Save Merge Delete Dir Setlib
Pen #
Lintyp
Layer
Coord
Rel
Polar
Gridpt
Endpt
Intsec
Midpt
ArcCen
OnItem
Angle
2pt
3pt
Item
Dist
2pt
Item
7/31 3:46am

La tecnología moderna se puede realizar gracias a los ordenadores. El Columbia es un claro ejemplo de lo que afirmamos ***Podemos verlo en el programa DRAFIX CAD.***

La calidad que nos puede ofrecer un digitalizador supera en mucho a lo que podamos crear "a mano" con cualquier programa de graficos.

2 – Dibujo Artístico
3 – Animación

Centrándonos, por fin, en el tema, vamos a ver el dibujo técnico en un entorno Atari, repasando primero las necesidades de Hard,(en sucesivos capítulos iremos hablando de CAMPUS.CAD, DRAFIX 1 y GFA_DRAFT en cuanto a los 2D, MASTER.CAD y ARKEY de 2.5D, y CAD–3D de 3D.).

Los programas 2D son aquellos que sólo proporcionan ayudas al dibujo plano, lo que no implica que no puedan realizarse perpectivas con ellos, pero hay que hacerlas a mano, el ordenador apenas proporciona ayuda. Los programas 2.5D sí son capaces de generar perspectivas, y los 3D tienen un perfecto conocimiento del sólido, de modo que además de perspectivas pueden calcular momentos de inercia, etc. Quiero hacer una advertencia sobre ésto, no tiene ningun sentido hablar de si es mejor un sistema 3D, sobre el 2.5D y éste sobre el 2D. La diferencia entre unos y otros está, en cuanto al usuario se refiere, en la entrada de datos. Los programas 2D podrían compararse con tecnígrafos buenísimos, ágiles, y con un montón de ayudas en cuanto a enlaces, tangencias, etc. Un 2.5D necesita datos de la tercera dimensión, Pero los periféricos de comunicación con el sistema (ratón y pantalla) son planos, lo que obliga a definir el sólido, mezclando entradas de ratón con otras de teclado. En general, exigen de un mayor entrenamiento por parte del operador (ésto se debe a que el trazo oculto sólo se elimina al final, por limitaciones de capacidad de los ordenadores, con lo que durante todo el proceso de elaboración están a la vista todas las líneas, la pantalla se llena de rayas y es facilísimo perderse en el dibujo y no saber qué enlaza con qué, ni a que altura). De los 3D mejor no hablamos, ya que nos podemos pasar semanas definiendo lo que es un sólido.

Con los programas en 2D se dibuja mucho antes con ordenador que a mano, con los otros se tarda más con ordenador.

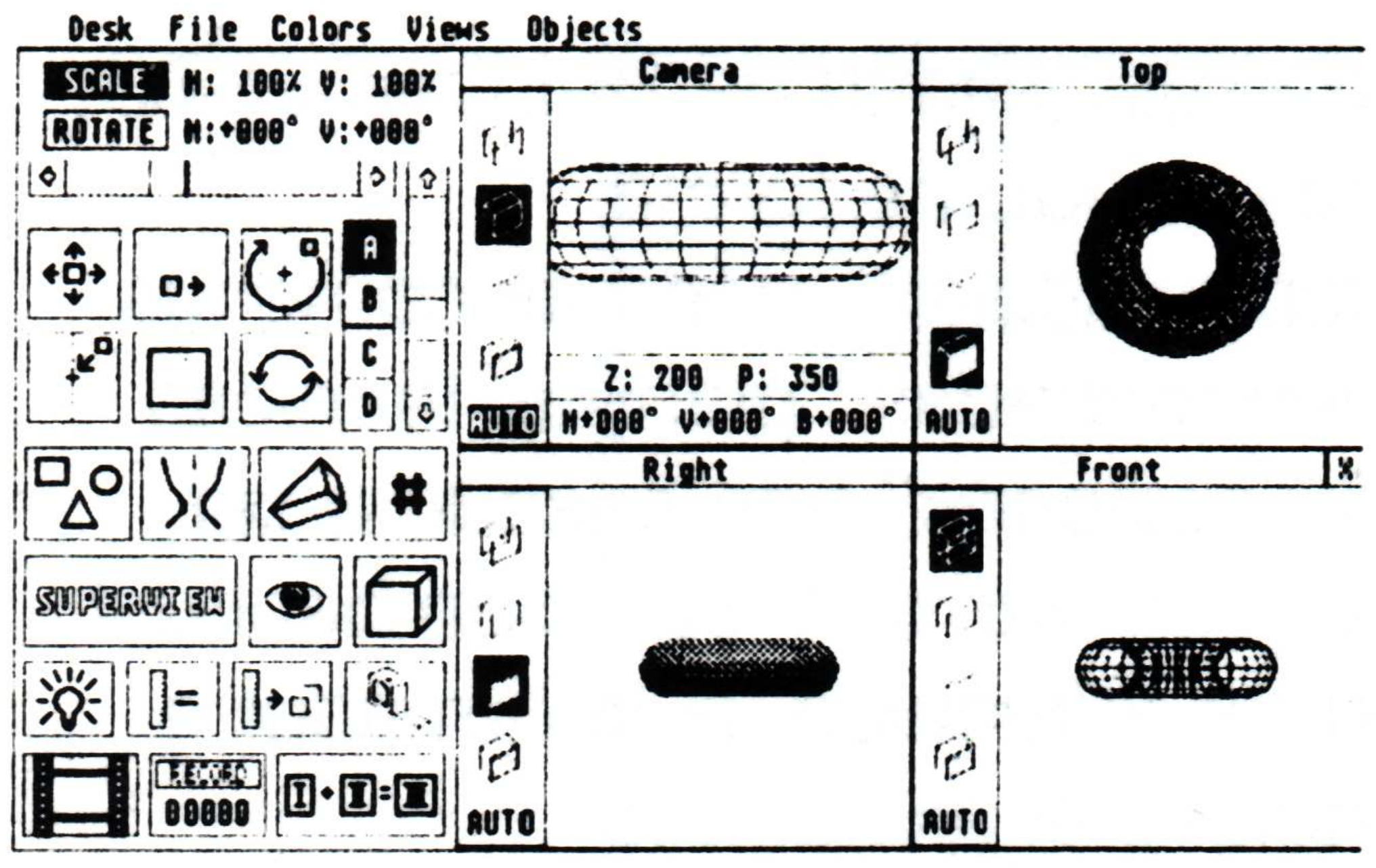
Con los 2D se dibuja mucho antes con ordenador que a mano, con los otros se tarda mas con ordenador. ¿Para qué sirven entonces?, depende del tipo de dibujo, por ejemplo, en una tienda de muebles de cocina, que son modulares, se pueden tener todos definidos de antemano, de modo que cuando llega el cliente sólo hay que dibujar la planta de su cocina, luego situar los muebles y hacer la perspectiva, todo en media hora, pero claro, en realidad sólo se ha dibujado a lo sumo el 10% del plano, y ésta es la frontera; es decir, las personas cuyos planos estén compuestos por más de un 10% de dibujo nuevo no pueden ni soñar con un programa 2.5D, por impresionante que resulte ver al ordenador levantar una perspectiva cónica. Tienen que preguntarse: ¿Cuánto tiempo se ha necesitado para sumitrarle los datos necesarios para hacerlo?

Vale, empezamos:

1/ El monitor. Tenemos dos, con o sin color. En principio, parecería ser mejor el color, pero (y es un gran pero) perdemos resolución y estabilidad de imagen. En cuanto a la estabilidad, el asunto está claro, pasamos mucho tiempo ante la pantalla. En cuanto a la resolución aún está más claro, a mayor resolución mejor (ya, ya sé, si no se ve bien una zona hacemos un zoom, pero cuando estamos trabajando en una zona pequeña es usual necesitar tomar referencias de otra, y si hemos hecho un zoom no está representada). Cuanto mayor sea la zona del dibujo representada con precisión en pantalla mejor, y ésto no es más que otra forma de decir "cuanta más resolución mejor".

CONCLUSION: Mejor el monocromo de 640x400 puntos y alta estabilidad de imagen, que el de 640x200 aunque tenga color.

2/ Digitalizadores. Sirven para la entrada de datos, los más usuales son: ratón, tableta gráfica,



Diseño con CAD-3D 2.0 de ANTIC.

lápiz óptico y tableros digitalizadores. Vamos de uno en uno.

(a) El lápiz óptico consiste en una especie de lápiz con el que se señala en la pantalla; está en declive , ya que el propio lápiz impide ver lo que hay debajo y trabajar con precisión.

(b) Las tabletas gráficas son unas tablas de tamaño A4/A3 sobre las que desplazando un lápiz movemos el cursor por la pantalla, esto obvia la pega que tienen los lápices opticos; además, la mayoría de los programas CAD permiten configurar los menús en la tableta. Son indispensables en sistemas no GEM; sin embargo, la combinación del ratón con el GEM (Menús de iconos y de cortina), la superan con ventaja, y por una razón que a primera vista puede parecer tonta, con las tabletas, mientras se está trabajando hay que estar con la vista en la pantalla y en la tableta, con el GEM sólo en la pantalla.

(c) Por último, los tableros, son tabletas de gran formato (A2, A1, A0) que permiten "calcar un plano". Son caros y su utilidad se restringe a aquellas aplicaciones donde el calco es importante (topografía, etc.).

CONCLUSION: En nuestro caso (ATARI ST) y salvo alguna situación especial, la máquina viene de, origen, con todo lo necesario en este aspecto.

3/ Plotter. Consiste en un brazo mecánico que, con una plumilla, reproduce el dibujo en papel. Sobre ésto se pueden escribir novelas, los datos en juego son: (a) Tamaño (desde A4 hasta A0 o mayor); (b) Precisión, es el mínimo desplazamiento del brazo (la raya más pequeña que puede dibujar, desde 0.025 mm a 0.001 mm); (c) Número de plumas y Velocidad. Aquí ya apenas puede decirse nada en general, todo depende de lo que se necesite. De todas maneras, no afecta a la elección del programa, pues aunque la elección del ordenador, pantalla y digitalizador es fundamental para el programa (no todos los programas corren en todos los ordenadores ni admiten cualquier digitalizador o pantalla); todos los programas de dibujo de calidad admiten cualquier plotter.

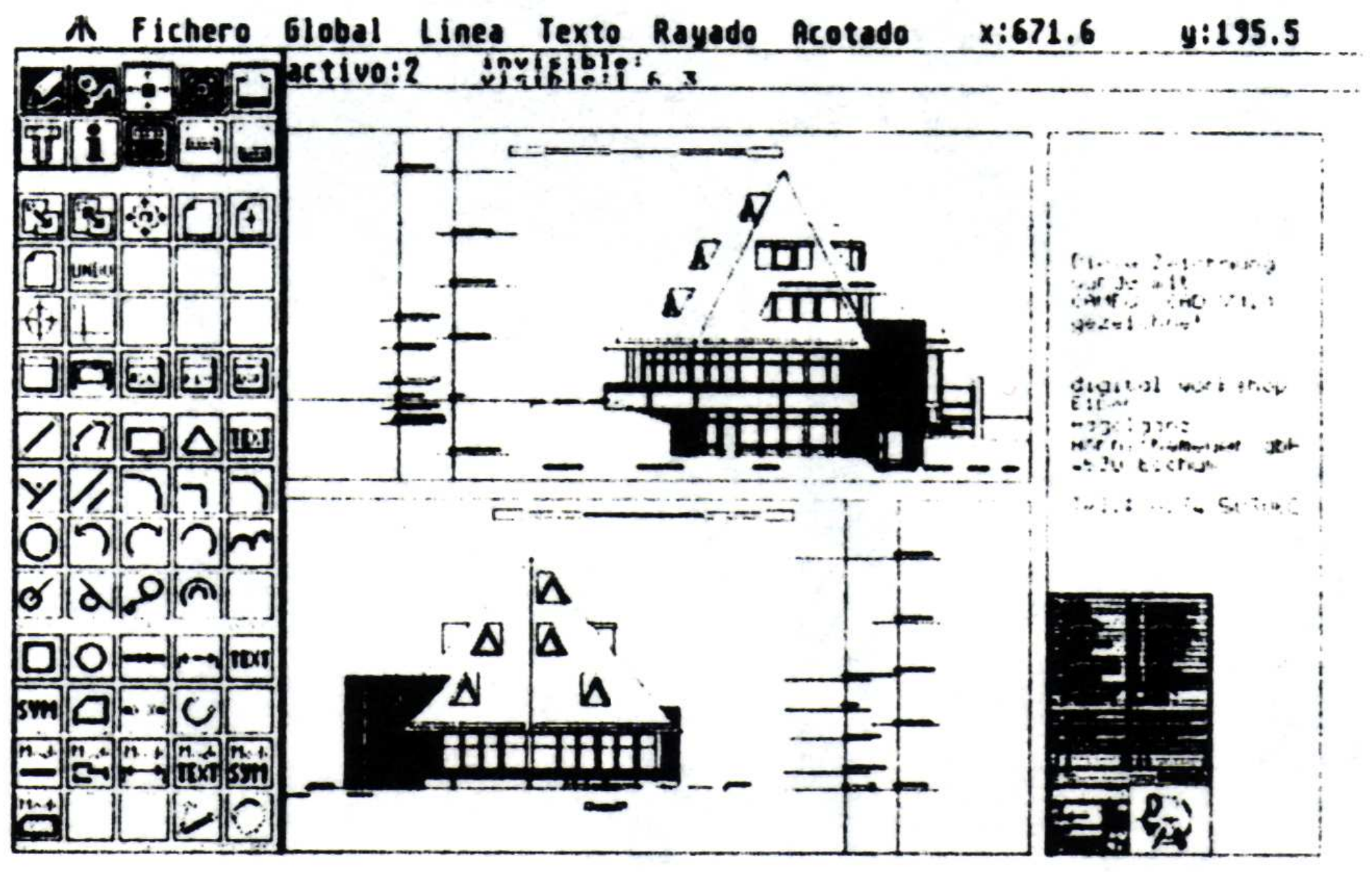
"El Motorola 68000C, claramente superior en los aspectos que nos ocupan, a los 8086, 8088, y 80286."

CONCLUSION: No la hay.

4/ La máquina. Aunque estamos decididos por Atari, hay dos aspectos que quisiera comentar: *(1)* El procesador del ATARI ST es un motorola 68000,claramente superior, en los aspectos que nos interesan, a los 8086, 8088, 80286 que equipan los "compatibles" (ya sé, hay PCs que dibujan pero hay que pedírselo de rodillas). *(2)* Alta capacidad de memoria, y esto no es ninguna broma ya que permite que el plano entero (incluso los grandes) esté integro en memoria y no parte en memoria y parte en disco; el proceso de dibujo es interactivo y durante el mismo se amplia, se reduce, se gira, etc ... y, si el plano no está en memoria, se enlentece mucho, mucho, mucho ...

CONCLUSION: Atari ST.

Y he aquí una advertencia final: Si está usted buscando un sistema de dibujo, espero no haberle convencido aún porque el orden que estoy siguiendo puede que sea el lógico, pero es justo lo contrario de lo que debe usted hacer: **(1)** defina claramente lo que necesita, **(2)** busque el programa que le satisfaga y **(3)**, por último, busque la máquina que el programa necesite; y un consejo, no se fie mucho de las demostraciones, dan una imagen falsa de la capacidad del programa, todos los que nos dedicamos a ésto tenemos dibujos espectaculares que hemos hecho centenares de veces y podemos dibujarlos en minutos, pero sólo esos, claro. Un dibujo del mismo nivel de complejidad, pero nuevo, no lo hariamos tan rápido. Aquí lo ideal sería que llevara un dibujo de los que normalmente haga y pedir que lo repitan en la máquina, puesto que es suyo sabe lo que le cuesta efectuarlo y podrá hacerse una idea de las ventajas de hacerlo con el ordenador. La complejidad no es buena, puede que sea necesaria pero nunca buena, así que busque el **programa más sencillo** que cumpla sus necesidades. ■



Diseño para arquitectos con el programa CAMPUS CAD-2D.

PIVOT

Sería ilógico (y además, poco honrado) el ignorar la existencia hoy en dia de programas informáticos tendentes a la optimización de las prestaciones deportivas que hoy se exigen a los participantes en competiciones ... tanto en la categoría de élite, como así mismo y en su caso, en los demás niveles.

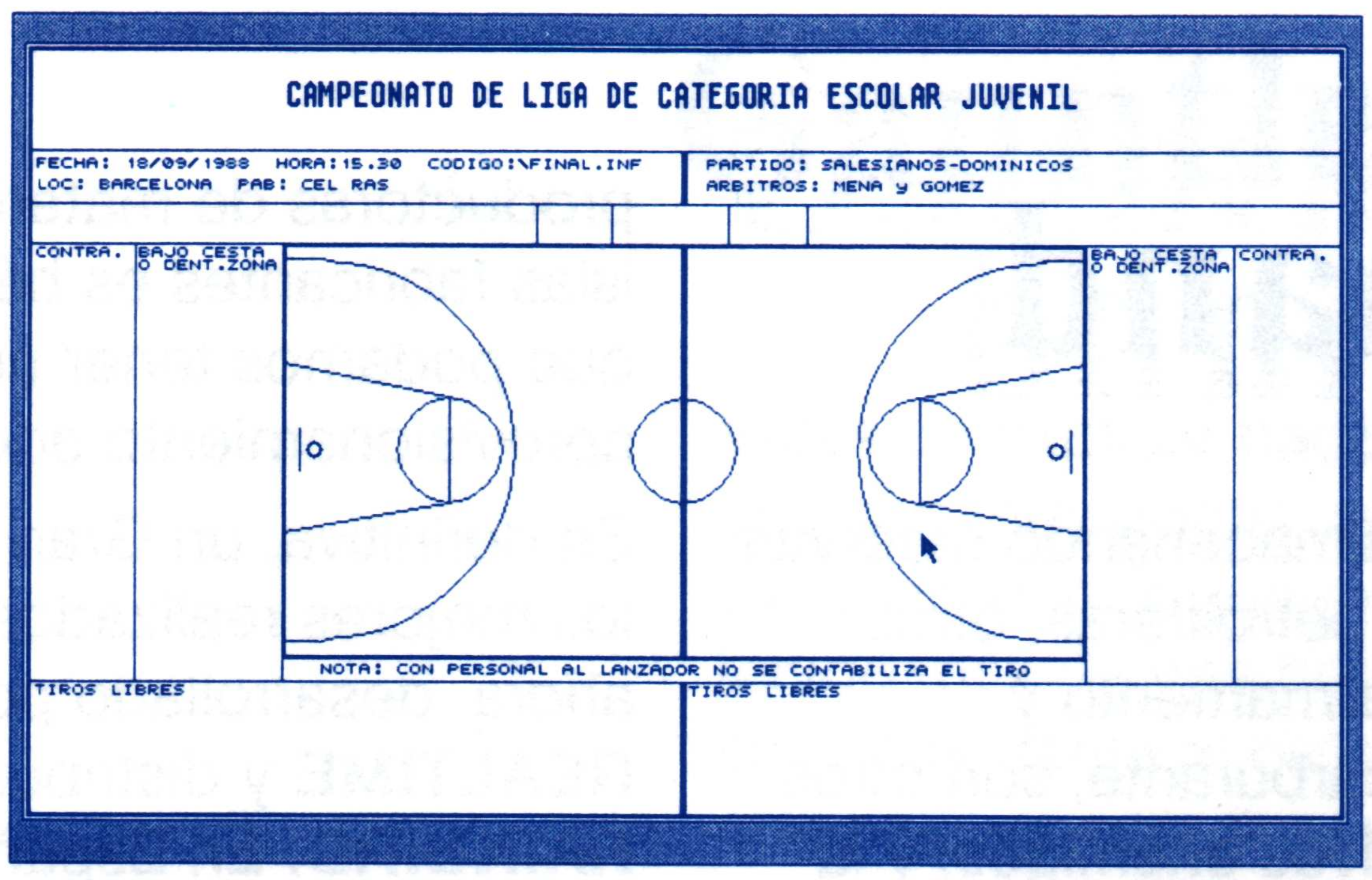
Con la difusión que en estos últimos años ha alcanzado el tratamiento informático, el único inconveniente para una implantación masiva de esta herramienta, consistía en el alto coste que una solución completa demandaba. Y así, sólo los económicamente fuertes –estamentos oficiales de difusión, grandes organizaciones se beneficiaban de una aplicación... que siendo sinceros, tampoco despertaba entonces mucha atención, puesto que aún no se había llegado a la creencia, convencida, de su utilidad directa... como hoy existe; al menos en lo que a la especialidad deportiva de BALONCESTO se refiere –con el "boom" que se debe a los grandes resultados deportivos conseguidos por las representaciones estatales– tanto a nivel de Selección... como de Clubs.

Sabido es que los resultados –favorables– crean interés y atención, y que ésta, a su vez promueve la difusión que ella demanda. Desde hace dos temporadas (gracias sobre todo al MUNDOBASKET'86 celebrado en nuestro país) la difusión de información a todos los niveles en la especialidad de BALONCESTO, ha crecido de forma espectacular... y temas como las denominadas "planillas técnicas de acciones" han pasado a ser hoy en día, conversación habitual entre el técnico, el informador e incluso el aficionado.

No son nada nuevo estas "planillas estadísticas"; como casi todo lo relativo a esta especialidad deportiva, procede del espíritu competitivo norteamericano donde, como bien se sabe, tienen la costumbre de evaluar fría y sistemáticamente la capacidad de sus atletas con el mismo sistema, y se comienza a valorar por los técnicos estas informaciones, al tiempo que los medios de comunicación los difunden entre los aficionados.

El principal problema de estas "planillas" es que para alimentarlas de datos, exigen dedicación exclusiva a la captura de los mismos durante los encuentros, debido al gran número de acciones que se generan en los mismos y con el compromiso, posterior, de la solución de los cálculos que comportan dichos datos recogidos. Ello conlleva a que, para su recogida, se tenga que destinar a personal técnico que debería dedicarse a otro cometido y a que el informador que desee ofertar a sus destinatarios la "planilla", tenga que olvidarse prácticamente de "ver" el partido del que informa, a fin de llevar el exhaustivo "conteo" que la misma exige.

La gente de SOFTSPORT hace ya tiempo que se planteó la solución de este problema basándose en



CAMPEONATO DE LIGA DE CATEGORIA ESCOLAR JUVENIL

FECHA: 18/09/1988 HORA:15.30 CODIGO:\FINAL.INF
LOC: BARCELONA PAB: CEL RAS

PARTIDO: SALESIANOS-DOMINICOS
ARBITROS: MENA y GOMEZ

CONTRA. BAJO CESTA O DENT.ZONA

BAJO CESTA O DENT.ZONA CONTRA.

NOTA: CON PERSONAL AL LANZADOR NO SE CONTABILIZA EL TIRO

TIROS LIBRES

TIROS LIBRES

La anotación de las canastas sobre el terreno de juego se ve facilitada gracias a la ayuda del cursor y el mouse.

que su aplicación debería ser lo suficientemente atractiva (tanto técnica como económicamente) para que esta posibilidad de mecanización de "planillas" calara entre los que necesitaban la utilidad.

Antes del lanzamiento de la serie ST de ATARI no se había conseguido la espectacularidad que con la mencionada máquina se ha conseguido, manteniendo, no obstante, la constante del valor mínimo en materia de coste económico.

Creemos, firmemente, que a partir de la Temporada 1988–89, un equipo será el CAMPEON de BALONCESTO. El formado por el microordenador ATARI ST y el programa especifico "PIVOT"; para lo concerniente a las "planillas técnicas". Potente (tratamiento instantáneo); Completo (ver figuras de pantalla); Económico (es soportado por cualquier configuración) y sobre todo elemental en su manejo (El GEM consigue maravillar).

Solamente tres personas (un tecleador y dos captores de datos –uno por equipo–) son necesarias para el manejo de la aplicación. Dos de ellas, los captores, prácticamente "miran" el partido que realiza "su" equipo, apuntando en un formulario previsto, las acciones codificadas necesarias. El tecleador se limita a traspasarlas al ordenador valiéndose del entorno GEM y en algún caso del teclado.

Inmediatamente al término del primer tiempo, y posteriormente, al final del encuentro, la impresora vuelca los datos introducidos durante el partido pero ya solucionados en sus cálculos y en formulario debidamente formateado para su comprensión.

Con ellos a la vista, el entrenador podría si así lo desease variar su estrategia para una Segunda Parte diferente. El informador tendría inmediatamente sus "planillas" (sin tener que estar apuntando constantemente y no "ver" el partido)... y el Colegio,Club, Patronato, Estamento, etc... conseguiría una IMAGEN, que hoy por hoy NO EXISTE salvo en organizaciones de coste millonario.

Hagamos una breve descripción de su fácil manejo, para que puedan comprender las prestaciones, que comparadas con su coste, lo hacen el líder de las aplicaciones existentes actualmente en este campo, no muchas por otra parte y en todas ellas con exigencias superiores en material y personal especializado pero con oferta impresa muchísimo menos espectacular.

Una vez ejecutado el programa, en la selección del menú PARTIDO, optaremos por ir recorriendo cada una de las opciones e iremos cumplimentando los datos requeridos por el programa, Organización, Lugar, Día, Hora, Pabellón, Arbitros, Entrenadores, Jugadores y sus números de dorsales, etc. que se quedarán grabados para la siguiente opción, y que en cualquier momento podremos modificar con el uso del ratón.

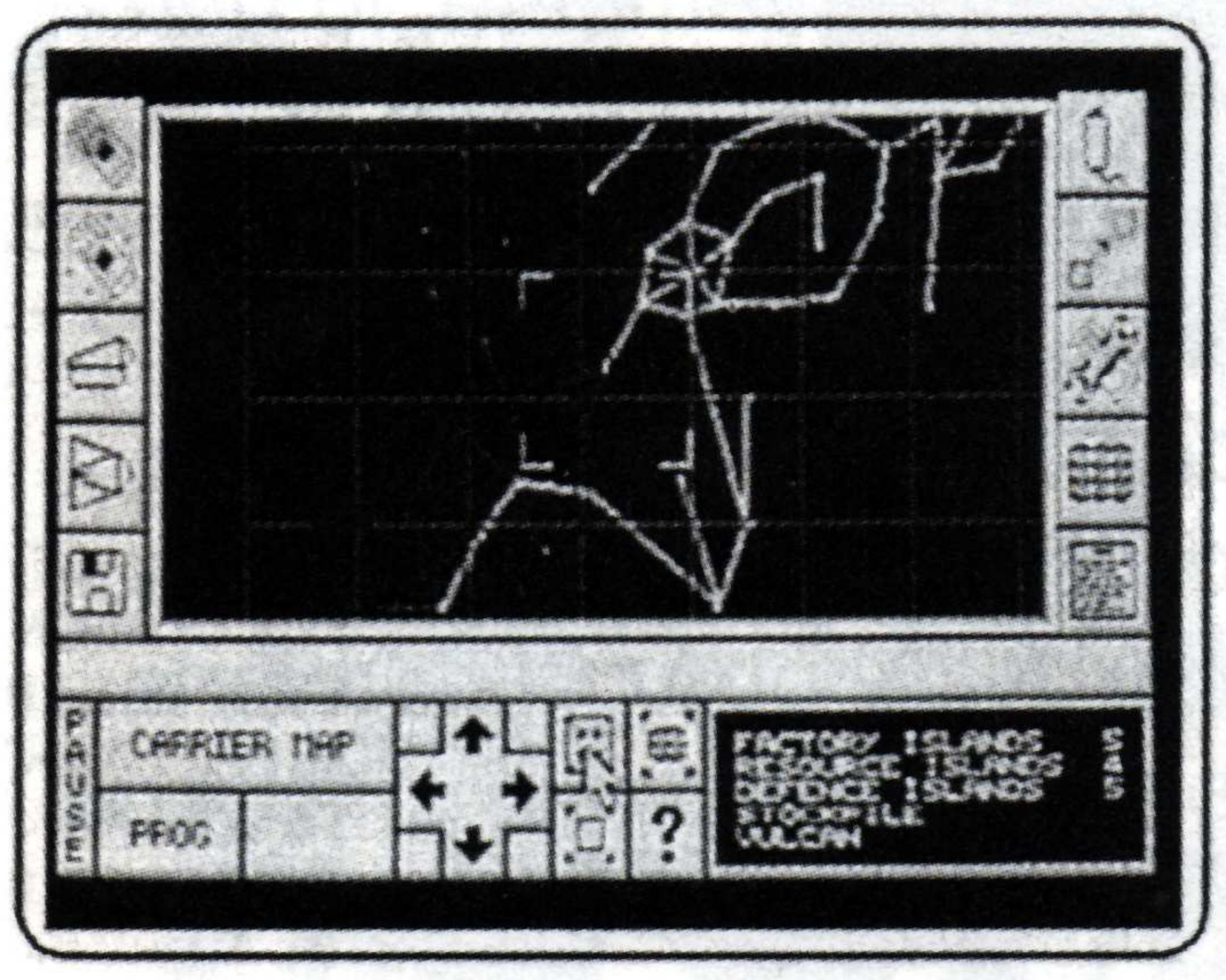
Cuando ya hayamos definido los participantes y el entorno del match, es evidente que la gestión del programa, trata del seguimiento en "Tiempo Real" de las acciones del partido en cuestión. Para ello, y como hemos dicho anteriormente, es necesaria la colaboración de DOS PERSONAS, para que –una por equipo– nos vayan señalando de manera codificada y de forma escrita preferentemente, lo que han visto en el campo. El tecleador, los introduce al ordenador por medio de susodichas órdenes, fáciles de memorizar, que consiguen una gran rapidez y que proporciona que la captura de los numerosos datos aportados se efectue de manera fluída. El operador, en todo momento, tiene un completo control de la situación de su partido y consigue una excelente flexibilidad de utilización unida a una extremada sencillez de manejo y aprovechamiento de la capacidad gráfica de la máquina.

Queda claro que esta nueva utilidad específica para nuestro ST puede ser de gran utilidad a todos aquellos que dentro del mundillo del baloncesto deseen verse apoyados con unas estadísticas de primera línea, que siempre ayudan a los entrenadores a corregir los defectos de sus equipos, y para los que al organizar nuevas competiciones, torneos, etc. deseen proporcionar a los medios especializados, aficionados, seguidores del equipo, etc, una información gráfica y estadística de gran calidad. ■

Carrier Command

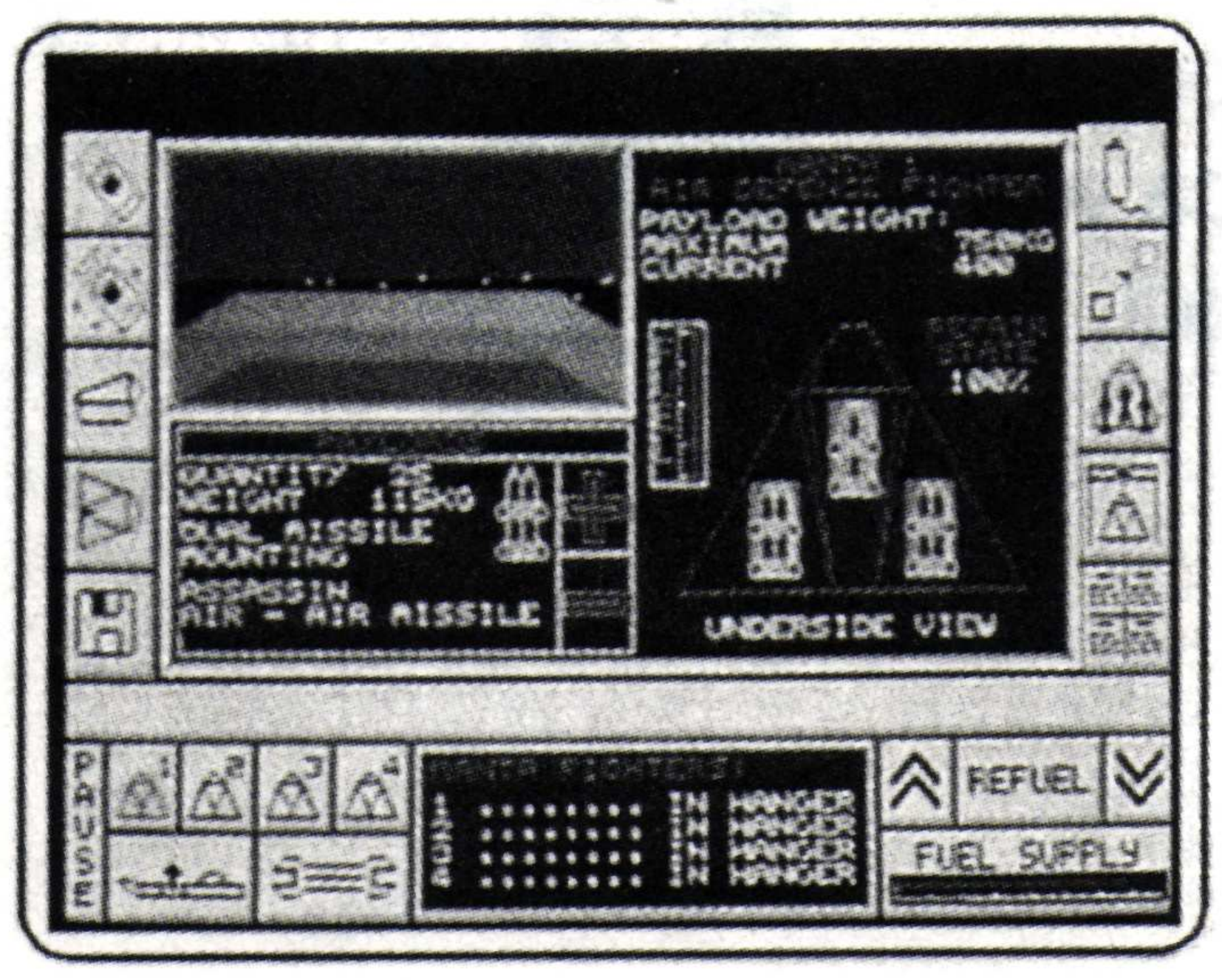
¡Alucina por un tubo! sería la definición que actualmente le daría un "chaval" que tuviera la fortuna de combinar el ST y este juego.

Pocos programas de simulación son tan complejos y completos como el que nos ocupa. El grafismo, sensacional, es auténtico 3D. Es, en definitiva, de aquellos raros programas que marcará pautas.

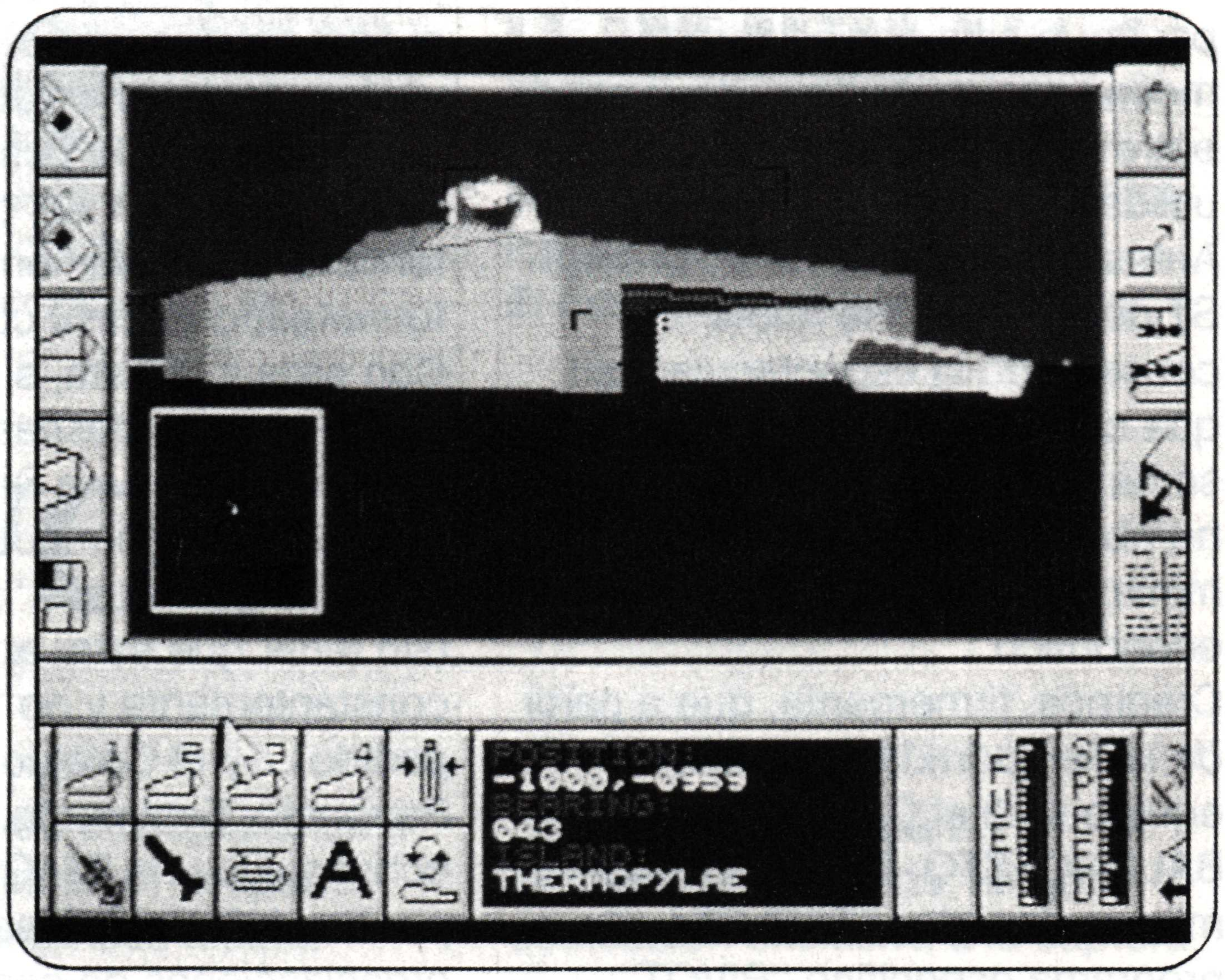

PAUSE
CARRIER MAP
PROG
?
FACTORY ISLANDS 5
RESOURCE ISLANDS 4
DEFENCE ISLANDS 5
STOCKPILE
VULCAN

Navegación, estrategia, combate, aviación, combate aéreo y en carros anfibios, etc. componen la esencia de un programa donde la estrategia, el arcade y la simulación se dan la mano.

El funcionamiento se hace a través de los iconos de cualquiera de los diversos menús de diferentes pantallas. Es una auténtica "gozada" (perdonar el adjetivo, pero no hay otro que lo defina mejor) ver subir desde la bodega los **MANTA**, aviones ultraligeros, despegar y dirigirse a tierra mediante vuelo previamente programado desde nuestro buque. La estrategia no tiene desperdicio. Sesenta y cuatro islas, unas almacenando reservas minerales y petrolíferas, otras fabricando armamento y destilando carburante, son otros tantos objetivos enemigos, y la caída en sus manos puede traernos graves consecuencias de aprovisionamiento así como el transporte desde islas productoras de materia prima a islas fabricantes es básica para que podamos tener un aprovisionamiento adecuado.

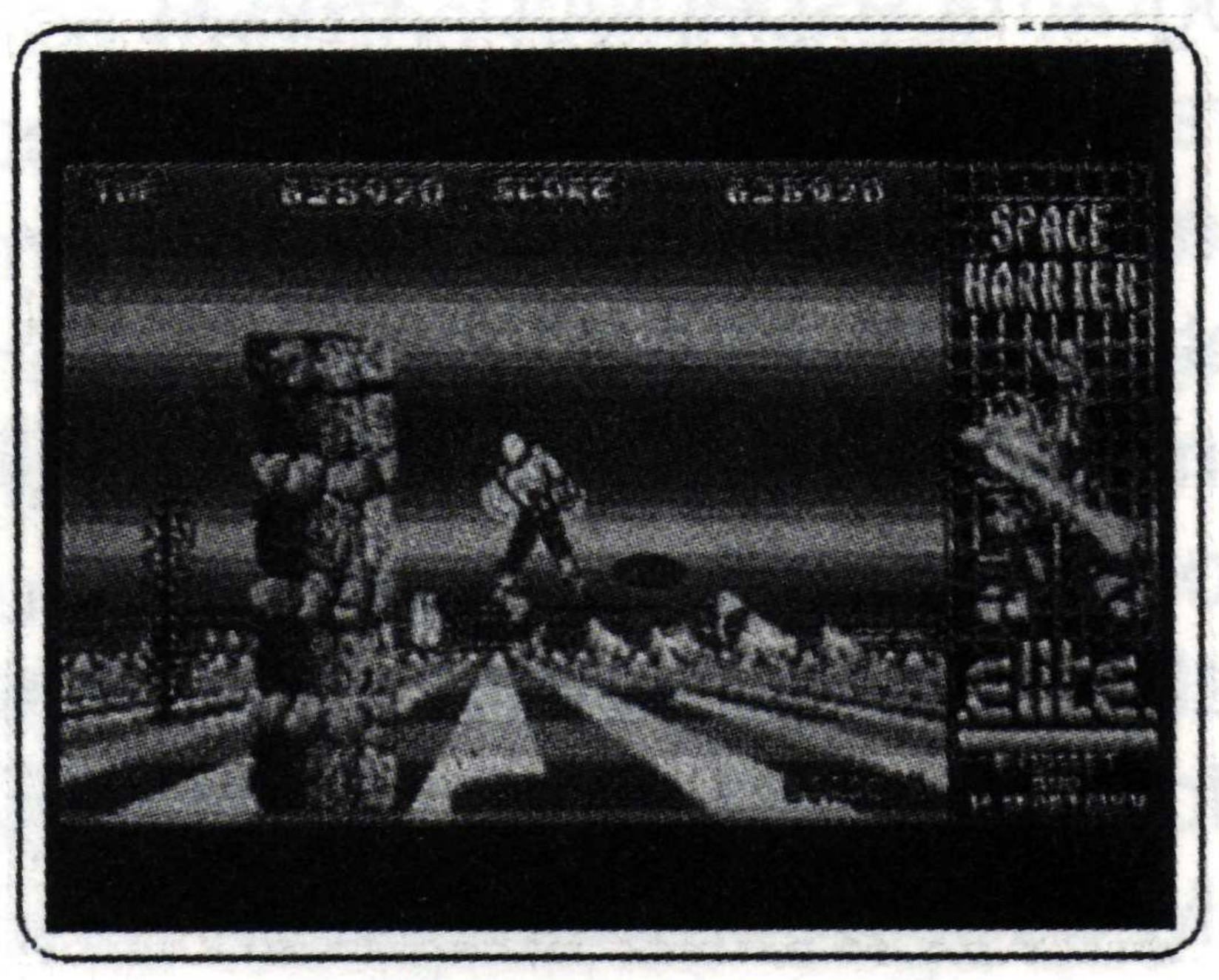

PAYLOAD WEIGHT:
MAXIMUM 750KG
CURRENT 400
REPAIR STATE 100%
QUANTITY 26
WEIGHT 115KG
DUAL MISSILE MOUNTING
ASSASSIN
AIR - AIR MISSILE
UNDERSIDE VIEW
PAUSE
IN HANGER
IN HANGER
IN HANGER
REFUEL
FUEL SUPPLY

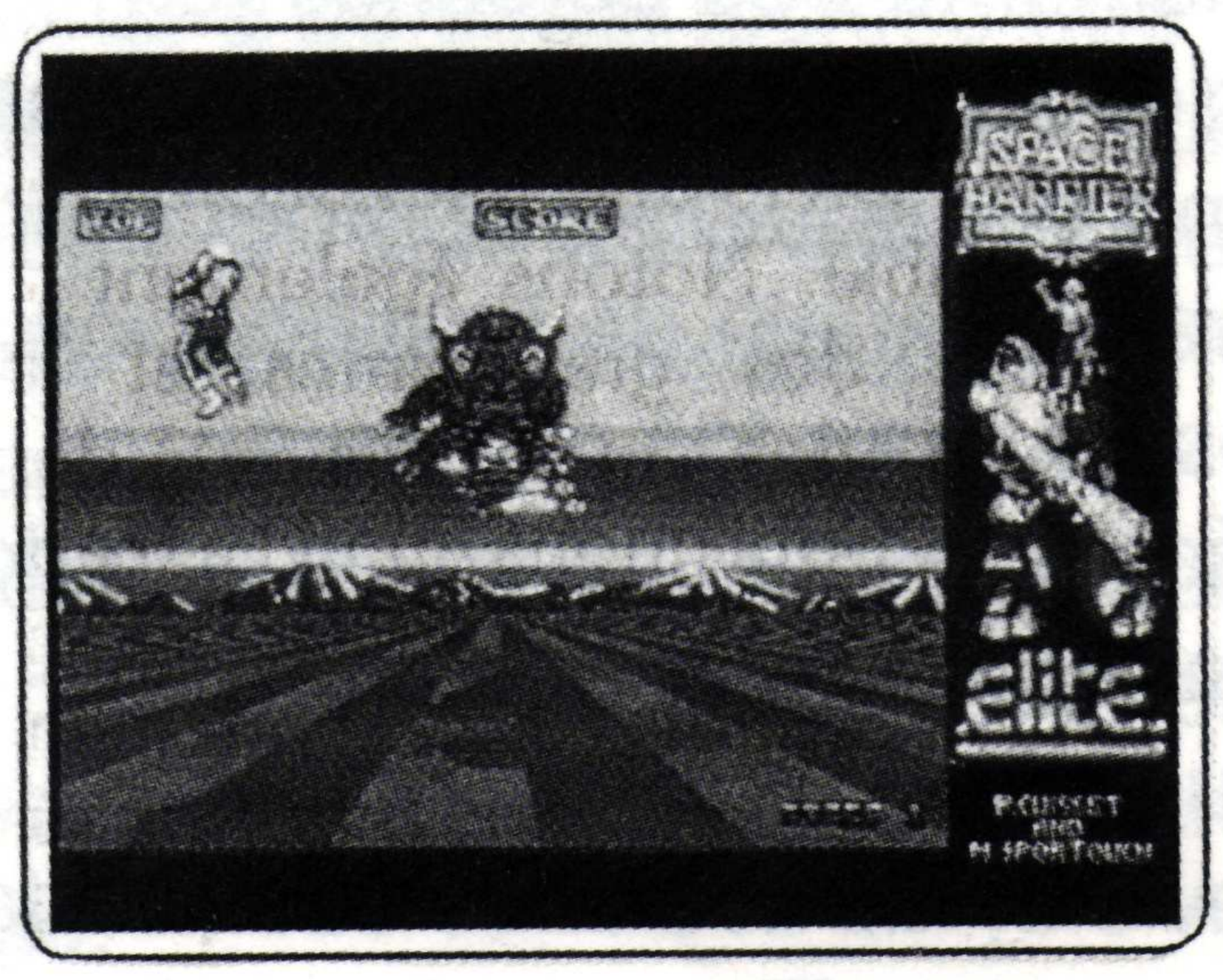
En definitiva, un Gran Juego. De los mejores realizados hasta ahora, desarrollado por **REALTIME** y distribuído por **RAINBIRD**. En España, por lógica, corresponde distribuirlo a **MCM** (hasta estos momentos no se ha podido confirmar este extremo).


POSITION:
-1000,-0959
BEARING:
043
ISLAND:
THERMOPYLAE
FUEL
SPEED
A

Space Harrier

En un lejano planeta el hombre volador parte hacia el combate para salvar a su país de los dragones. El paisaje va pasando ante nosotros con inusitada rapidez en 3D y nuestro héroe corre hacia el enemigo que se aproxima. Esquivando y destruyendo a golpes de láser algunos árboles que entorpecen nuestro camino, llegamos a un punto en que escuadras enemigas nos atacan y debemos enfrentarnos a ellas decididamente. Una vez superado este escollo, llegaremos al dragón con el que deberemos librar una dura batalla. Si logramos vencer pasaremos al siguiente nivel (de no ser así sucumbiríamos definitivamente). En cada nivel variará el decorado, a cual mejor.


SCORE
SPACE HARRIER
elite


TOP
SCORE
SPACE HARRIER
elite

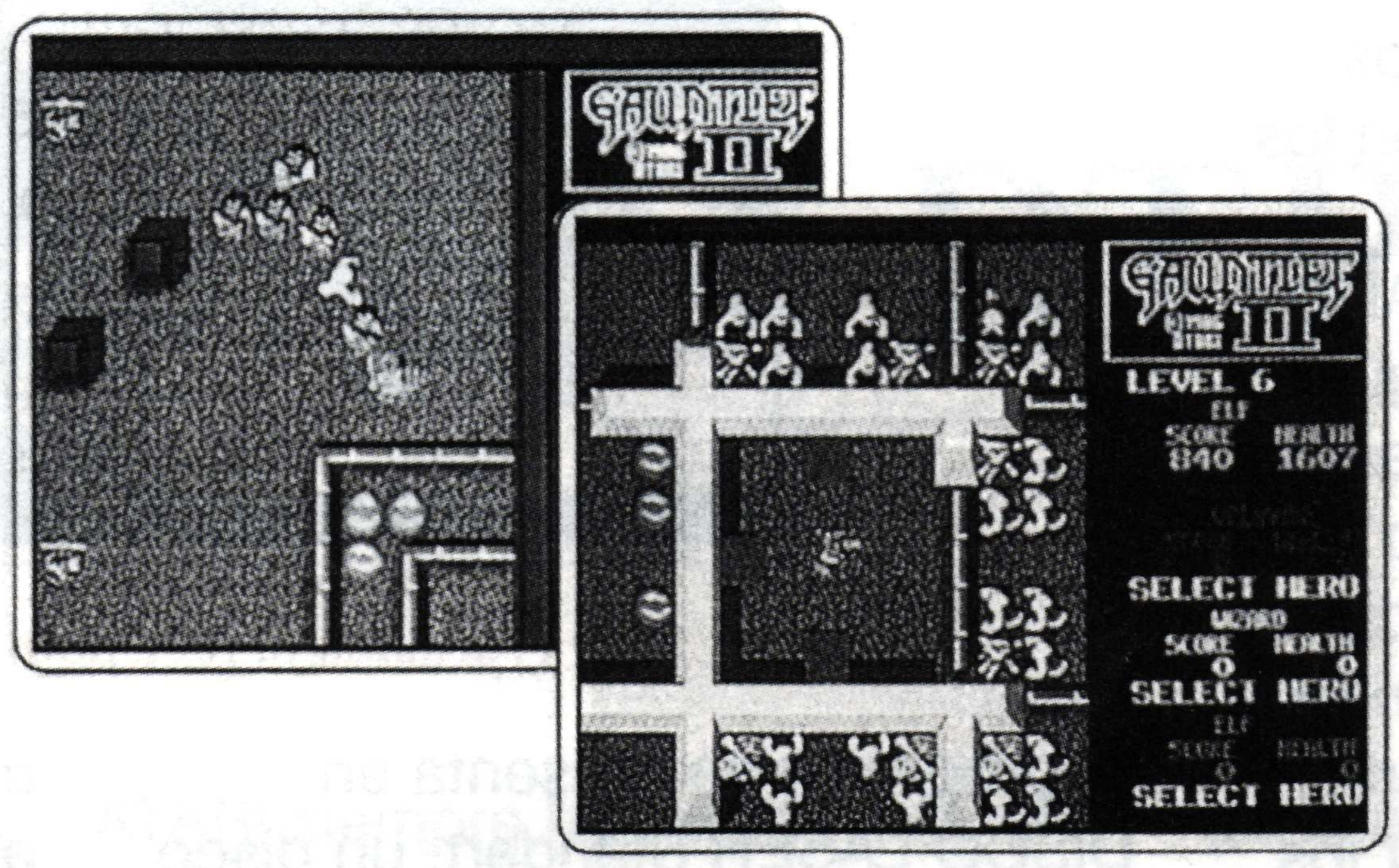
Gauntlet II

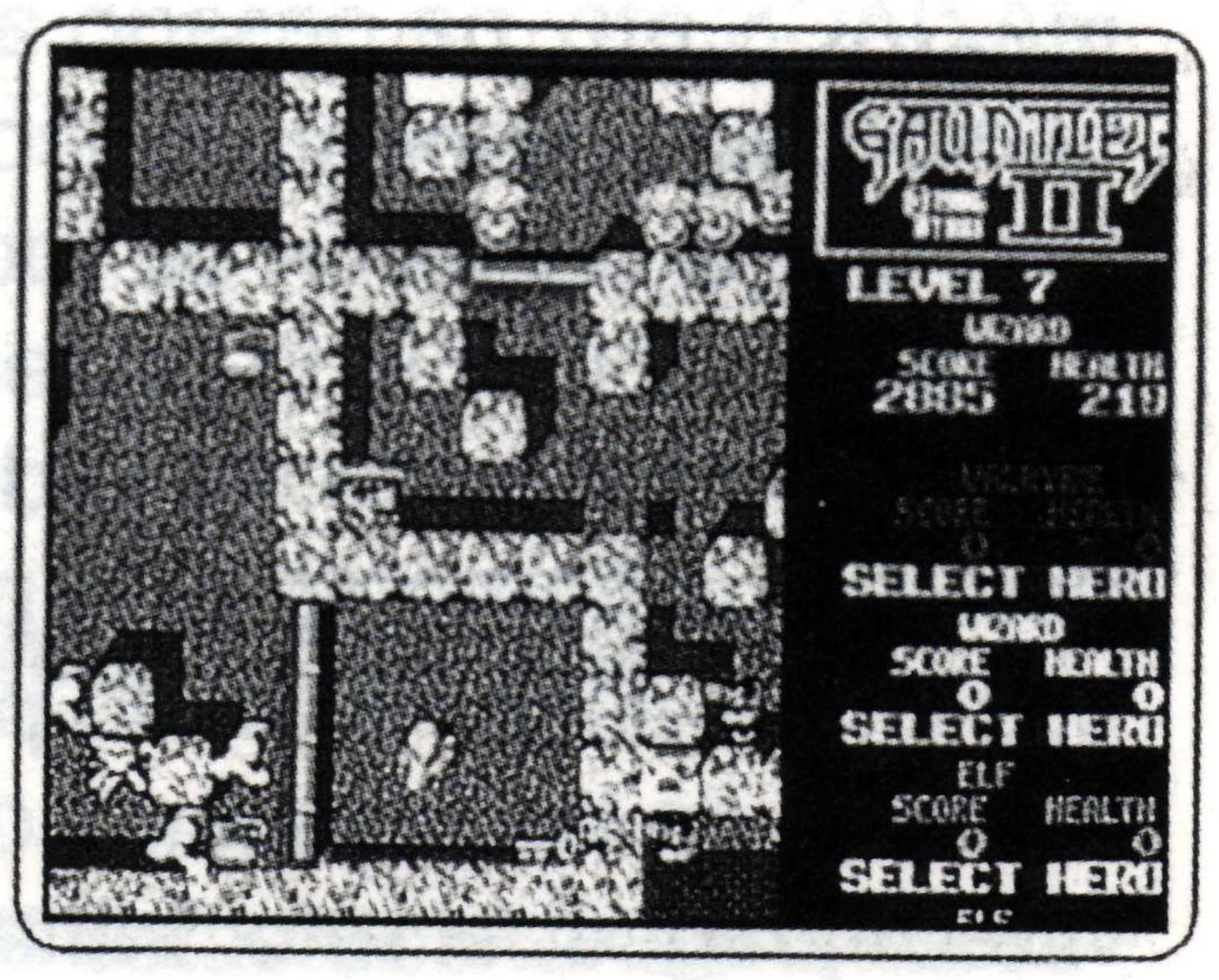
Antes de explicar nada sólo decir que son muy pocos, no llegarán a diez, los juegos que me han tenido más de tres horas seguidas frente al ordenador, lo que para mí constituye un auténtico record.

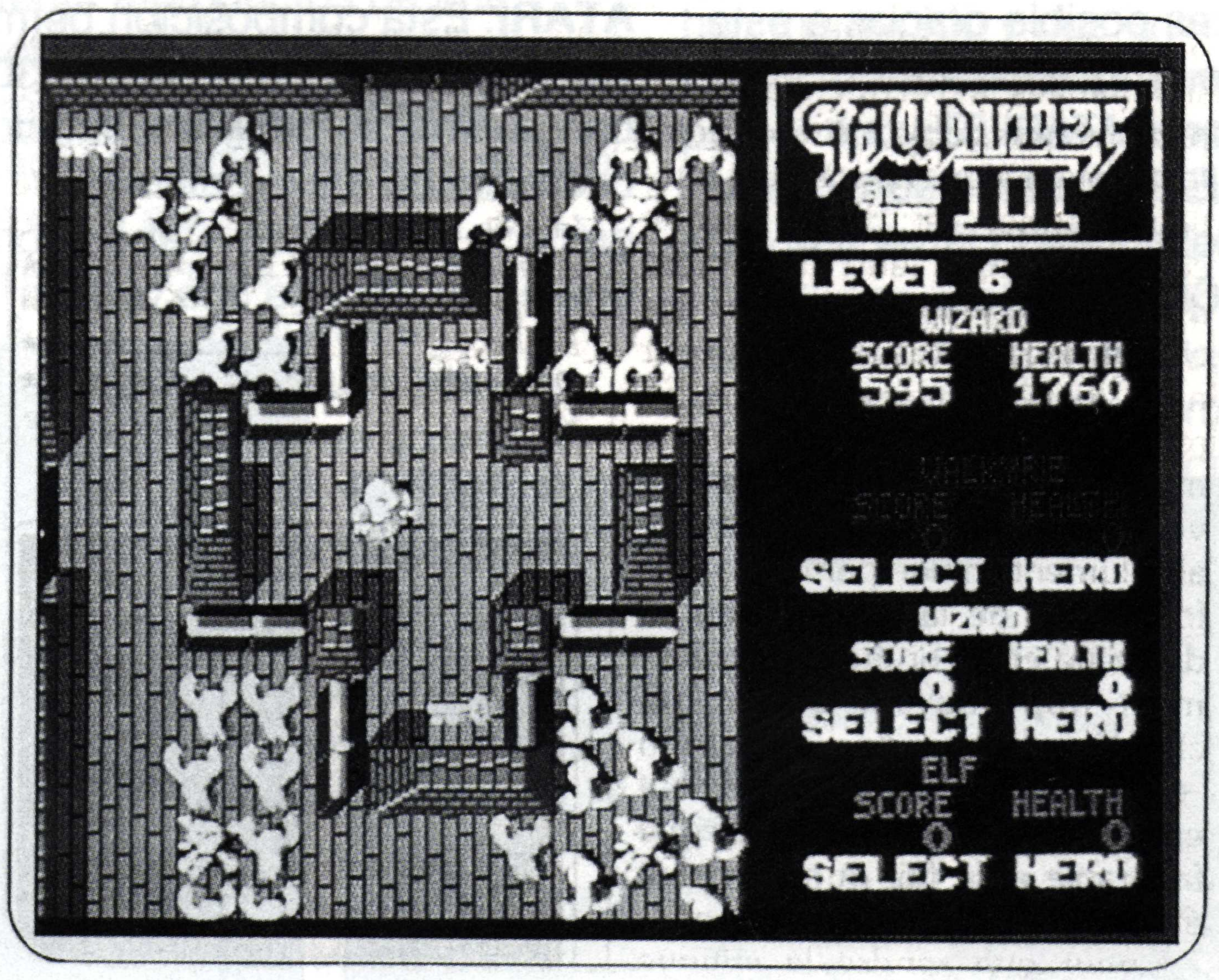
Pues bien, sentados Jorge, Juan y yo ante el ordenador, adoptamos la personalidad de **Thor**, **Merlín** y **Questor** respectivamente, tomando cada uno el joystick con la finalidad de obtener la máxima puntuación posible. Craso error el nuestro, no se trataba de hacer puntos si no de jugar en equipo divirtiéndose. Conforme avanzaba el juego y cualquiera de nosotros desaparecía, volvía a regenerarse el personaje y así sucesivamente; poco a poco instintivamente comenzamos a jugar apoyando al que tenía menos puntación, cubriéndolo de los ataques y permitiéndole aumentarlos mediante absorción de los alimentos, ¡estábamos jugando en equipo!.

Nos dieron las once de la noche, hora límite, y nos fuimos con un sabor agridulce en la boca, dulce por lo que habíamos descubierto pues hasta entonces jugábamos individualmente, agrio por tener que dejarlo.

No voy a aburriros hablando del programa ya que todos conocemos la filosofía del **GAUNTLET** como juego. Sólo afirmar que el II es mejor que el I, de perogrullo vamos, y finalmente recomendarlo encarecidamente si podeis disfrutarlo con otros amigos. Sólo necesitaréis el interface que os permita jugar en equipo. Bravo por **US GOLD** y **ERBE.**

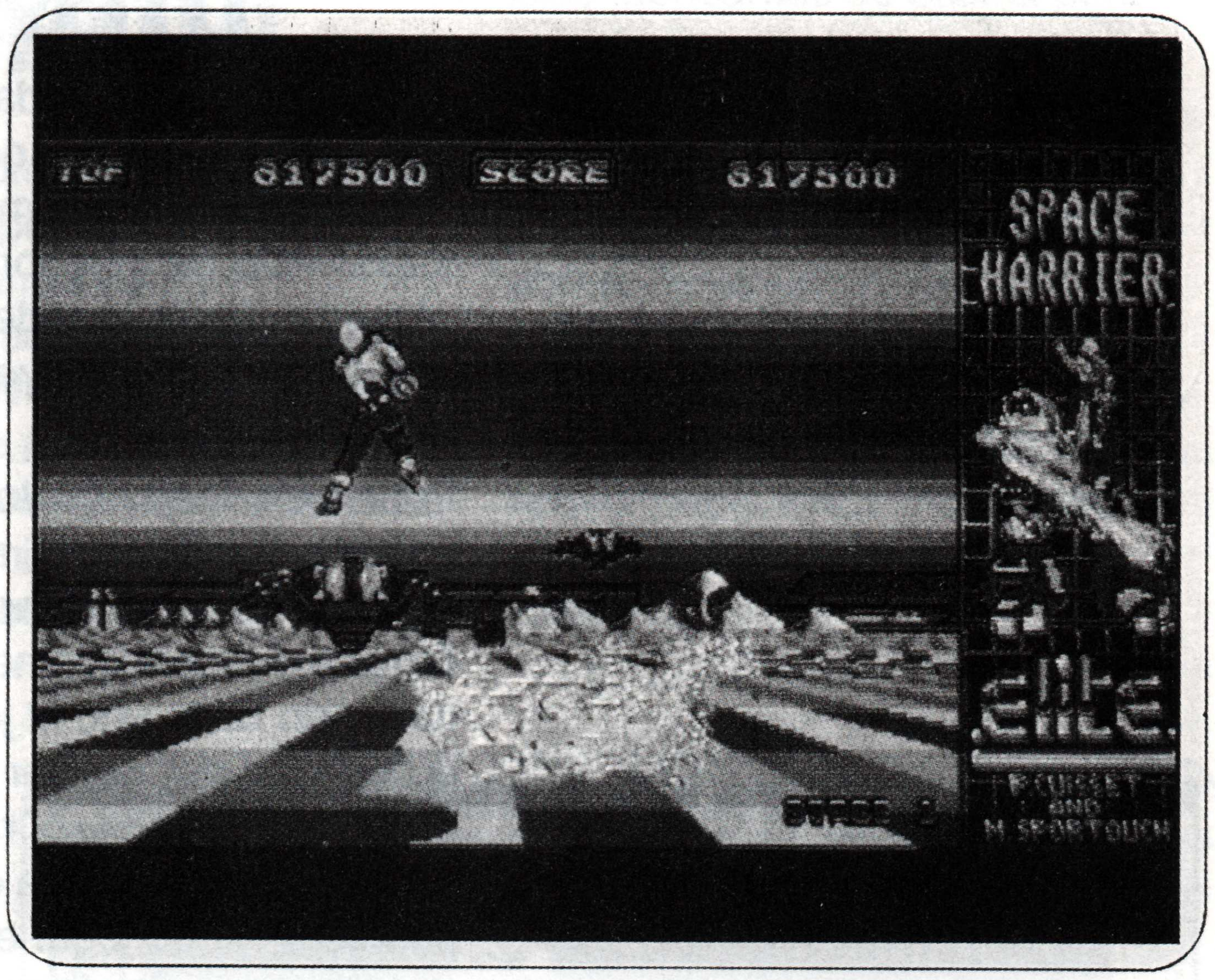

GAUNTLET II
LEVEL 6
ELF
SCORE HEALTH
840 1607
SELECT HERO
WIZARD
SCORE HEALTH
0 0
SELECT HERO
ELF
SCORE HEALTH
0 0
SELECT HERO

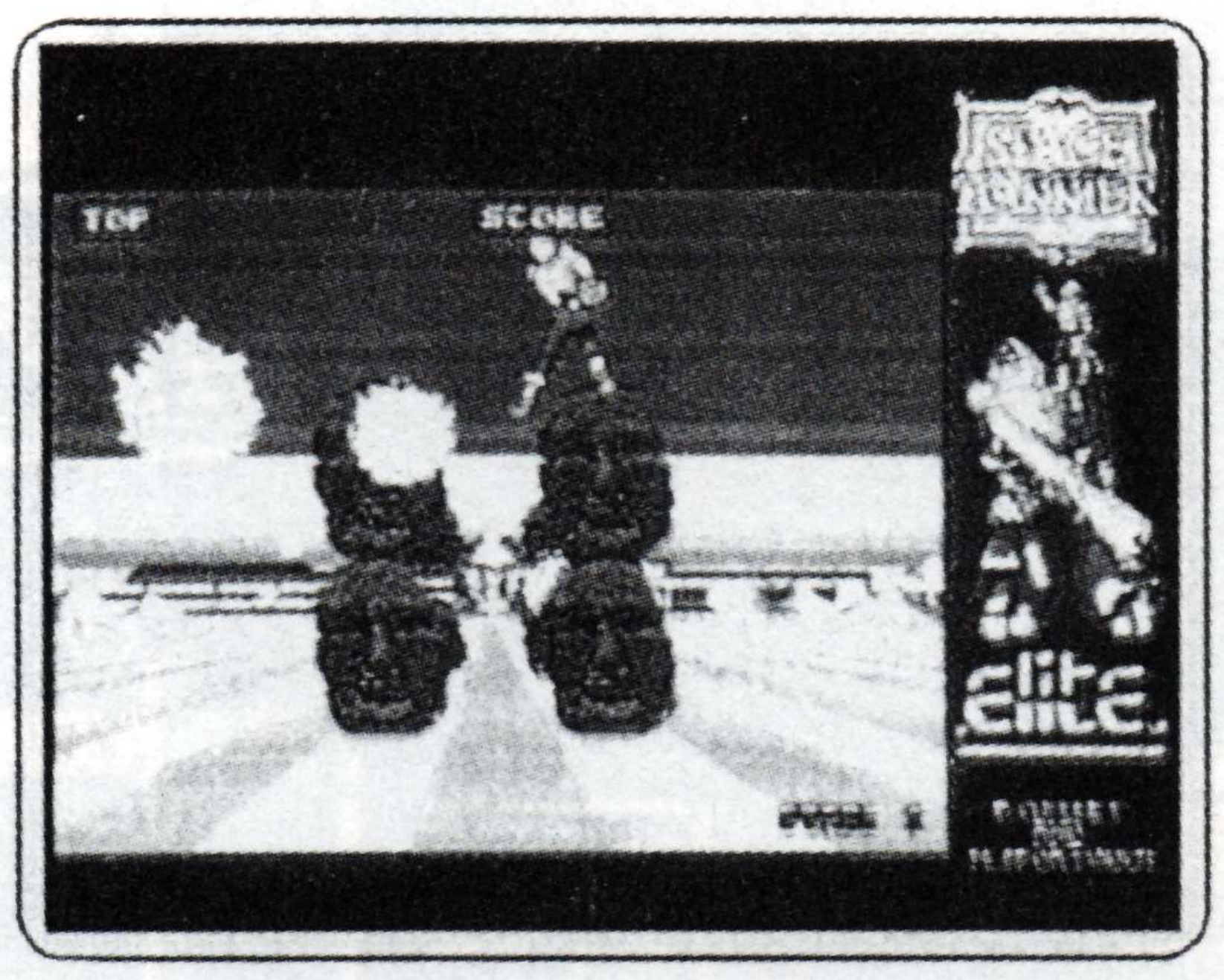

GAUNTLET II
LEVEL 7
WIZARD
SCORE HEALTH
2885 219
SELECT HERO
WIZARD
SCORE HEALTH
0 0
SELECT HERO
ELF
SCORE HEALTH
0 0
SELECT HERO

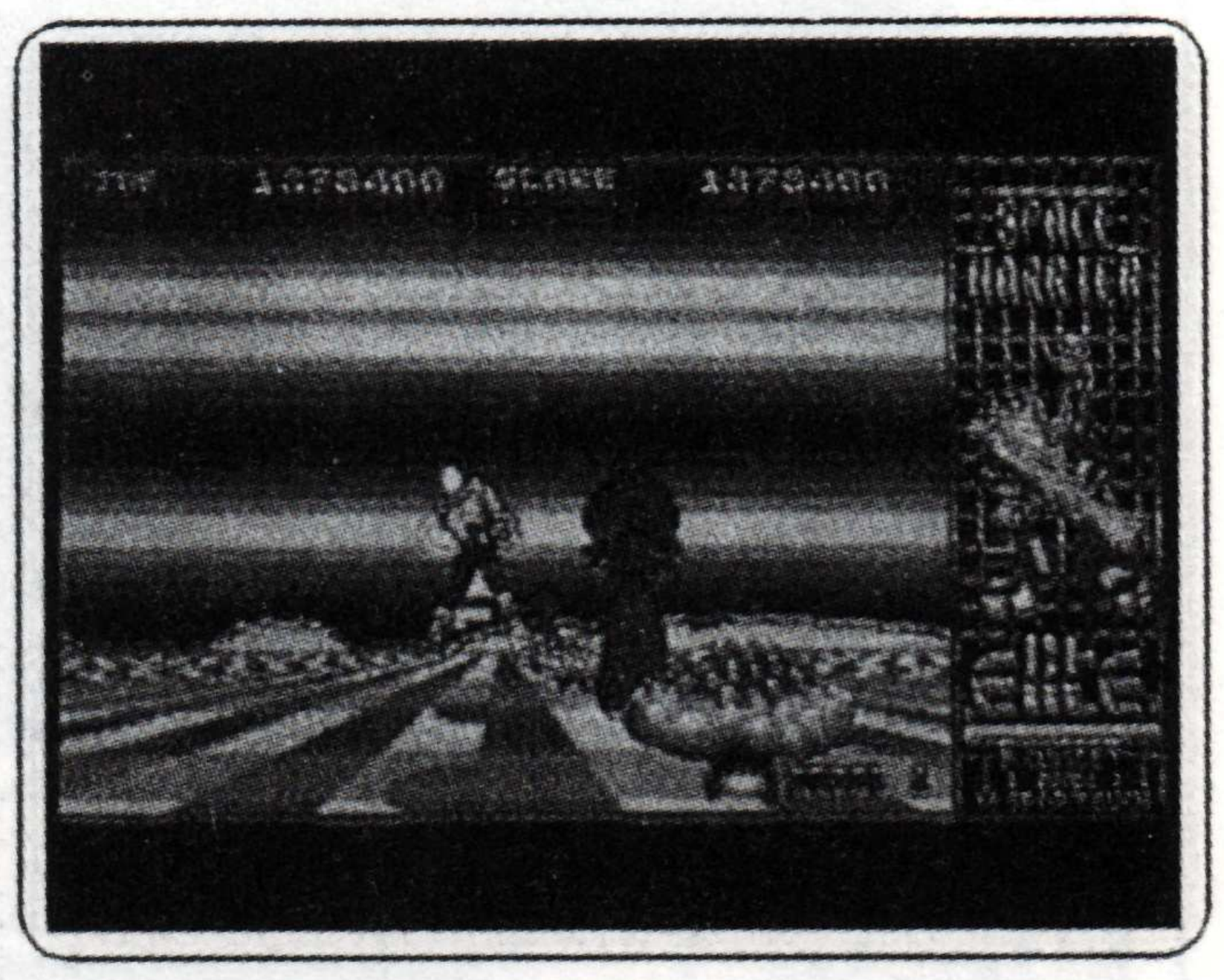

GAUNTLET II
LEVEL 6
WIZARD
SCORE HEALTH
595 1760
VALKYRIE
SCORE HEALTH
0 0
SELECT HERO
WIZARD
SCORE HEALTH
0 0
SELECT HERO
ELF
SCORE HEALTH
0 0
SELECT HERO

Al estupendo grafismo hay que añadir una estupenda animación eficazmente resuelta por los programadores, la banda musical que encaja perfectamente y los efectos de explosiones y combates que son sobresalientes.

Esperamos que **ELITE** nos siga deleitando con soft destinado al **ATARI** y que **ERBE** no demore su lanzamiento en España, pero como es costumbre en esta casa eso no sucederá y podremos disponer de un excelente arcade.



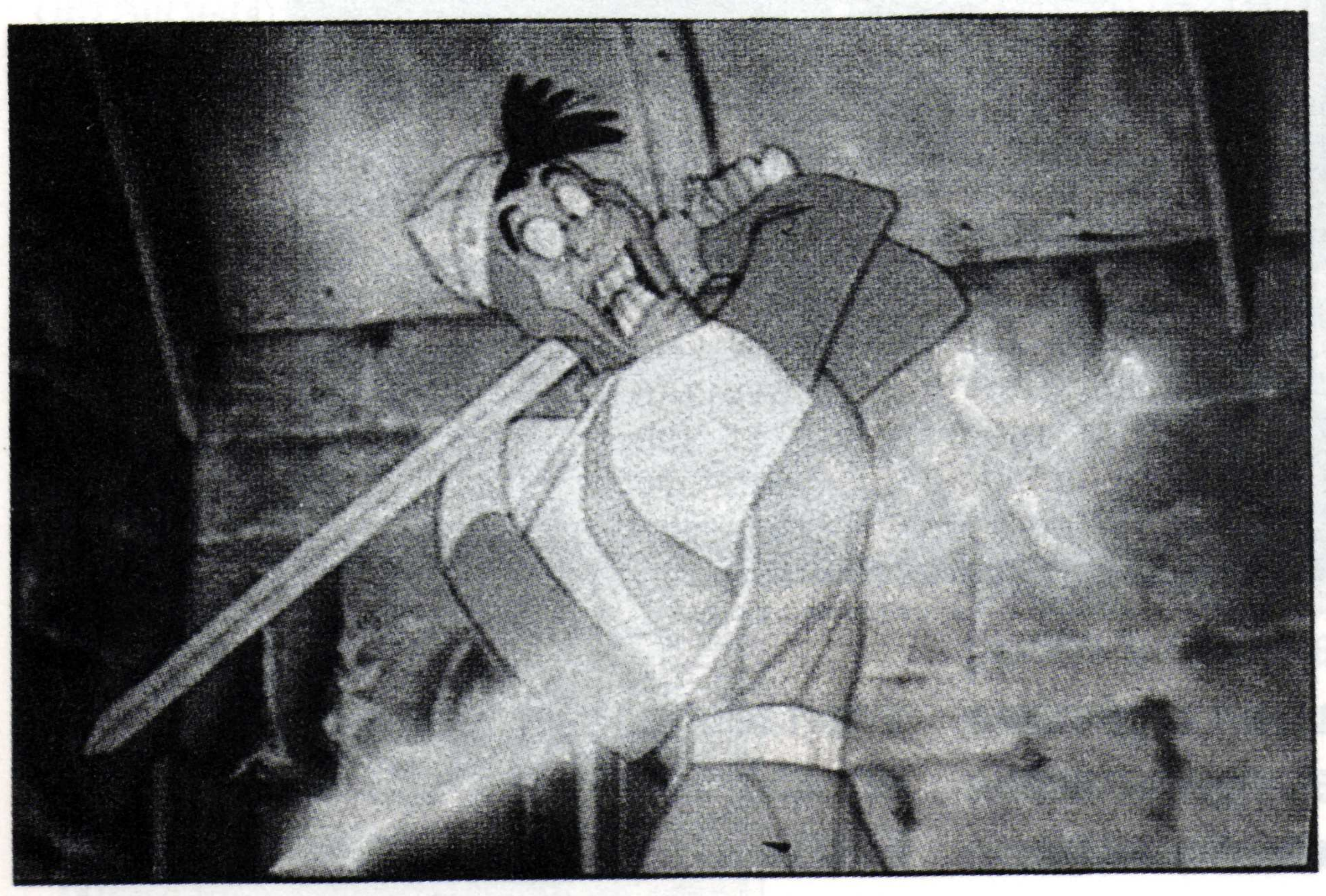


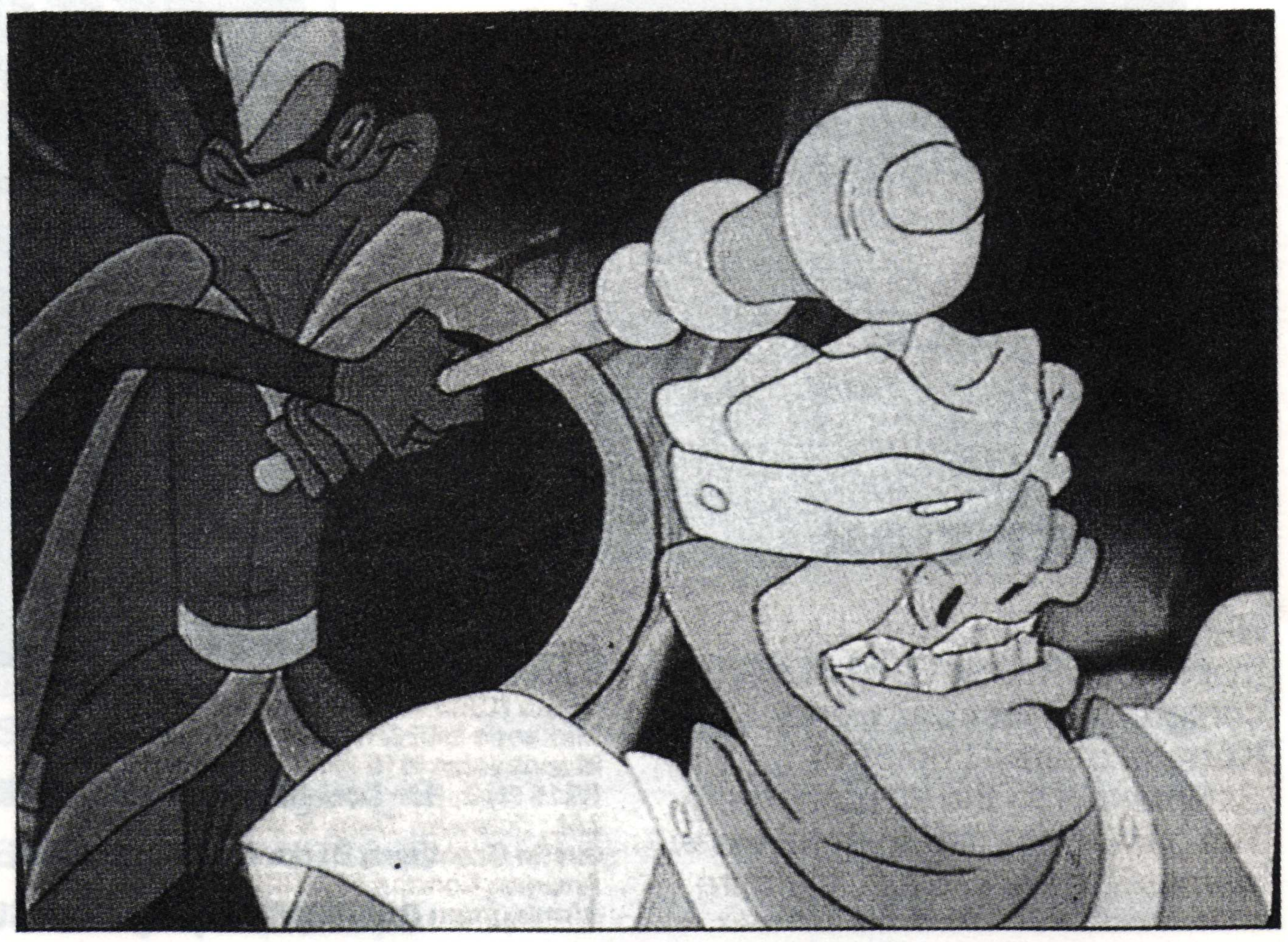


Dragon's Lair

Desde que unos cuantos se dedicaron a programar juegos para ordenador y aparecieron los lejanos HORACIO Y LAS ARAÑAS, HORACIO ESQUIADOR, MAZIACS,etc. ha pasado algún tiempo, exactamente cinco años. Siempre la obsesión de todo programador ha sido perfeccionar sus juegos al límite del ordenador, pero de un tiempo a esta parte ese límite viene marcado por los avances de las maquinas de video–juegos, el reto: imitarlos. Hoy eso es posible gracias a este excelente programa, a los ordenadores ATARI ST y a MICRODEAL, casa de soft inglesa que ha desarrollado la versión para DISCO LASER.

El programa se presenta en DISCO LASER Standart, un disco de 3,5'' y un cable que permita la lectura de videodiscos en el **ATARI**. Esta composición permite ver el auténtico programa en 3D y con auténticos dibujos animados, combinando los excelentes gráficos y el sonido. Cabe adorar que no se trata de una versión más si no de la original y auténtica. El precio en Inglaterra es alrededor de 20.000 pts. más el coste del lector de videodiscos, unas 200.000 pts. Todo hace suponer que los CD soportarán estos juegos con lo que el precio, prohibitivo en la actualidad bajará sensiblemente.





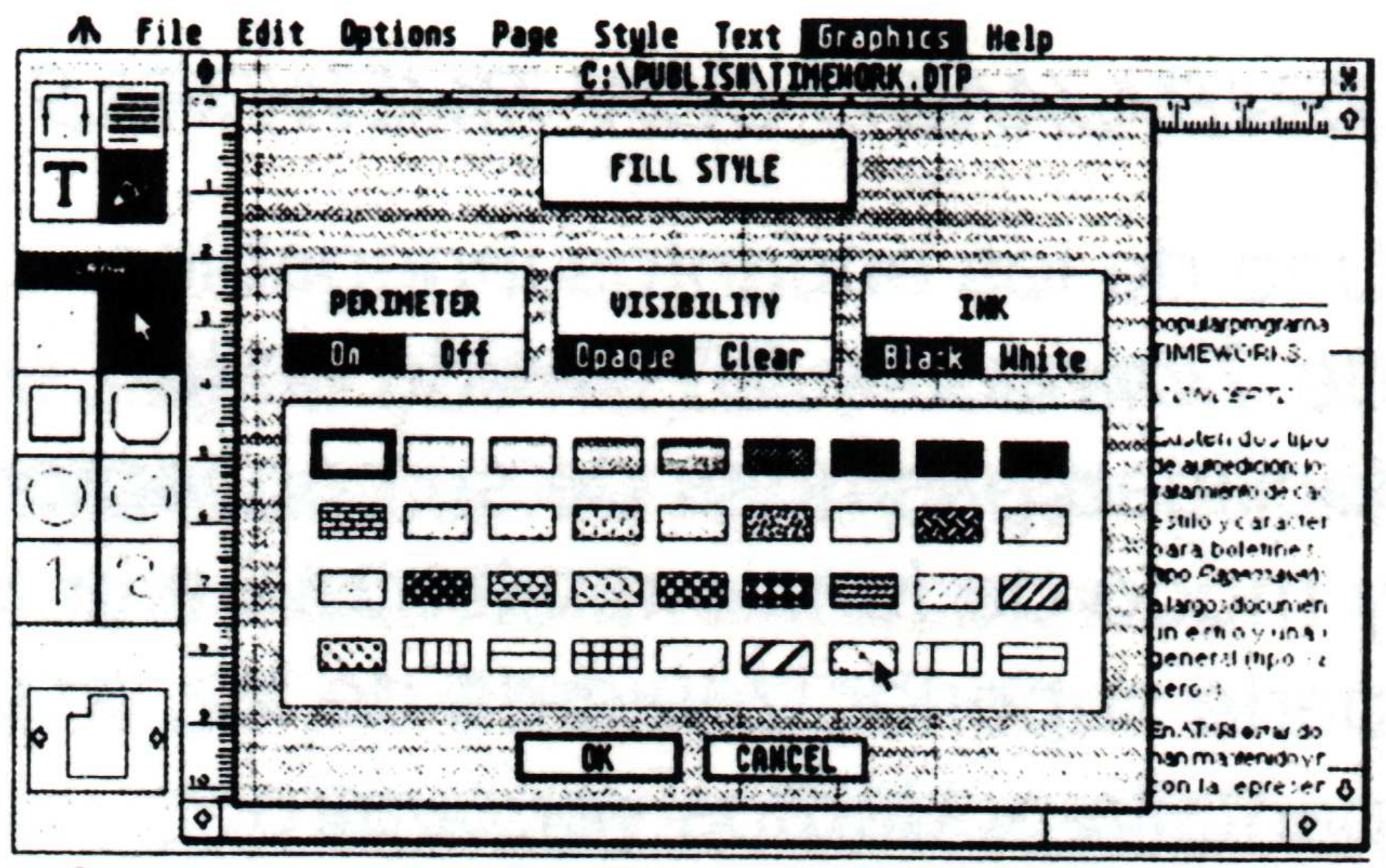
TIMEWORKS DTP

Desde hace unos pocos años se ha producido una auténtica revolución en el mundo de los programas de tratamiento de textos. Esta revolución la ha ocasionado una gama de software llamado de AUTOEDICION (Desktop Publishing). La influencia que ha ejercido en el mercado ha sido tan grande que, hoy en día, típicos procesadores de texto, por ejemplo: Wordperfect 5.0, ya empiezan a tener visos de DTP.

Hay que reconocer, y no nos duelen prendas admitirlo, que el portaestandarte de esta revolución fue el ordenador Apple Macintosh y el software de Aldus, *Pagemaker.*

ATARI siempre ha estado muy al día en cuanto a las necesidades y exigencias del mercado en lo referente a productos de una tecnología punta y a un precio fácilmente asequible para el ciudadano medio. Por este motivo hace unos pocos meses sorprendió a toda Europa (en U.S.A. acaba de aparecer recientemente) con una solución de autoedición que se apartaba de los canones más tradicionales, en precio y en tecnología.

ORDENADORES ATARI, S.A., filial española del gigante norteamericano, escogió el mejor paquete de autoedición disponible para el ST en su momento. Se trata de un producto realizado en conjunto entre dos importantes empresas de software, GST (creadores del popular programa *FIRST WORD* y TIMEWORKS.



Las tramas de relleno son muy variadas.

CONCEPTO

Existen dos tipos de programas de autoedición; los orientados al tratamiento de cada página con estilo y características propias, para boletines, prospectos, etc., (tipo *Pagemaker*) y los orientados a largos documentos guardando un estilo y una uniformidad general (tipo *Ventura* de Rank Xerox).

En ATARI estas dos tendencias se han mantenido y nos encontramos con la representación por el primer tipo con *Fleet Street Publisher (Mirrorsoft), Publishing Partner (SoftLogik) y Calamus (DMC)* y en el segundo tipo vemos que *Timeworks Desktop Publisher,* se muestra como un digno discipulo de su tutor *Ventura.*

Si alguna vez se ha tenido contacto con el programa Ventura podemos apreciar rápidamente que las similitudes son sorprendentes, (excepto en el precio) tanto a nivel de su apariencia por pantalla como modo de funcionamiento.

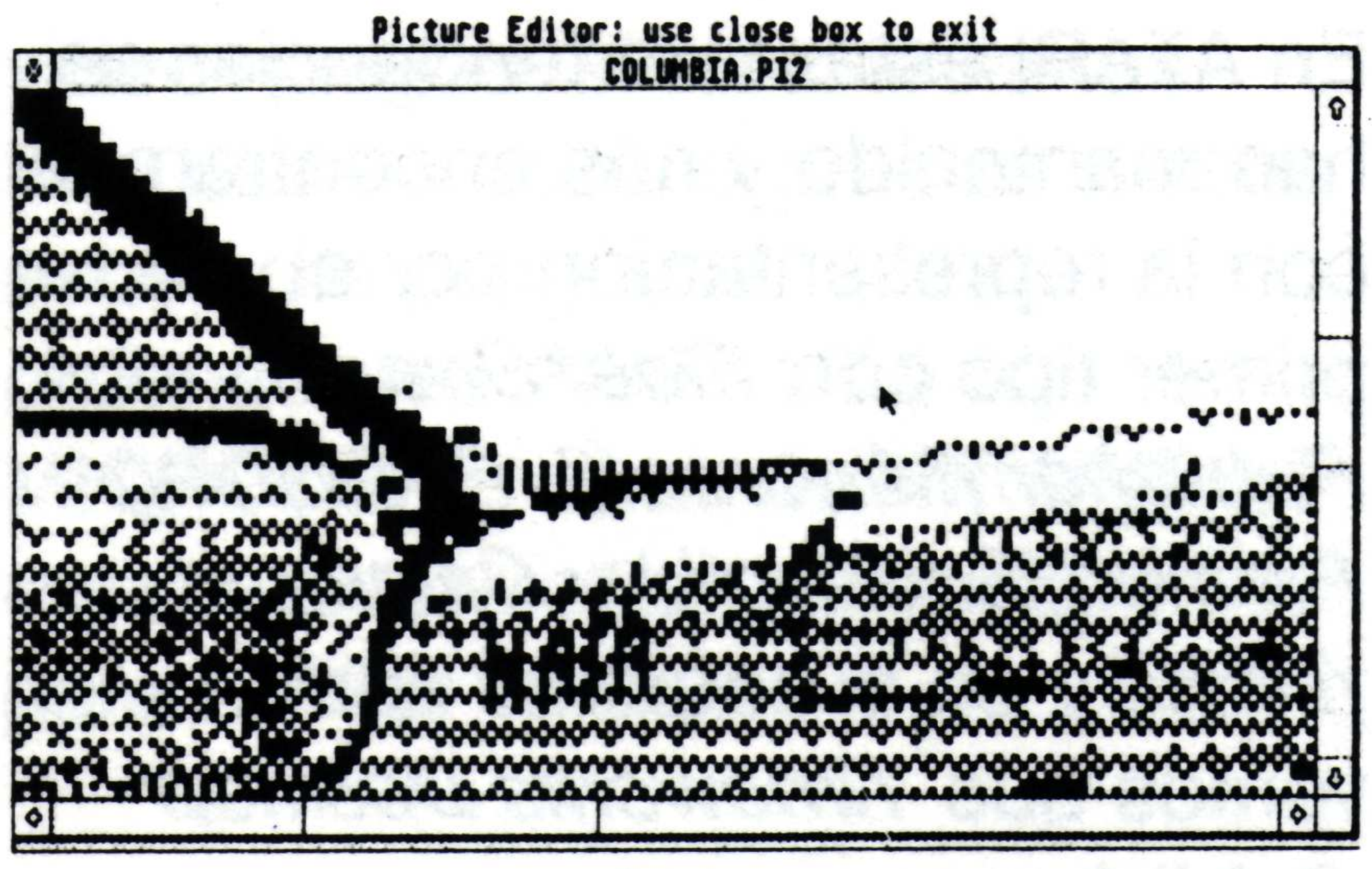
TRABAJANDO CON TIMEWORKS

Uno de los encantos innegables de *Timeworks DTP* reside en la facilidad pasmosa de su concepto y modo de funcionamiento. En la parte superior izquierda de la pantalla podemos ver cuatro iconos que delimitan sus cuatro funciones básicas: Modo de Encuadre, Modo de Texto, Modo de Párrafo y Modo Gráfico.

Lo primero que debemos hacer, después de escoger el formato de página, es crear el encolumnado en el cual queremos verter nuestras ideas en forma de textos y de gráficos.

Al tener la opción de ver la página en diferentes tamaños rápidamente advertimos que la tendencia de software WYSIWYG (What You See Is What You Get – Lo que puedes ver es lo que tendrás) es muy útil a la hora de trabajar en autoedición.

Una vez satisfechos con el encuadre de la página pasamos a introducir los textos de la página. En este instante tenemos dos opciones posibles: 1) crear el texto con un procesador de textos convencional (*Timeworks* admite textos realizados con *First Word, First Word Plus, Word Writer* o en ASCII.) 2) introducir los textos desde el mismo *Timeworks*. *Timeworks* dispone de un rudimentario procesador de textos incorporado en el mismo programa, con las funciones más imprescindibles de estos programas, pero a muy bajo nivel de sofistificación. Mi consejo personal es de que se siga el primer metodo.



Timeworks DTP dispone de un editor de imagenes pixel a pixel. A veces es util.

Una vez tenemos el texto en las columnas hemos de proceder a formatearlo, escogiendo el tipo de letra y tamaño apropiado para cada ocasión.

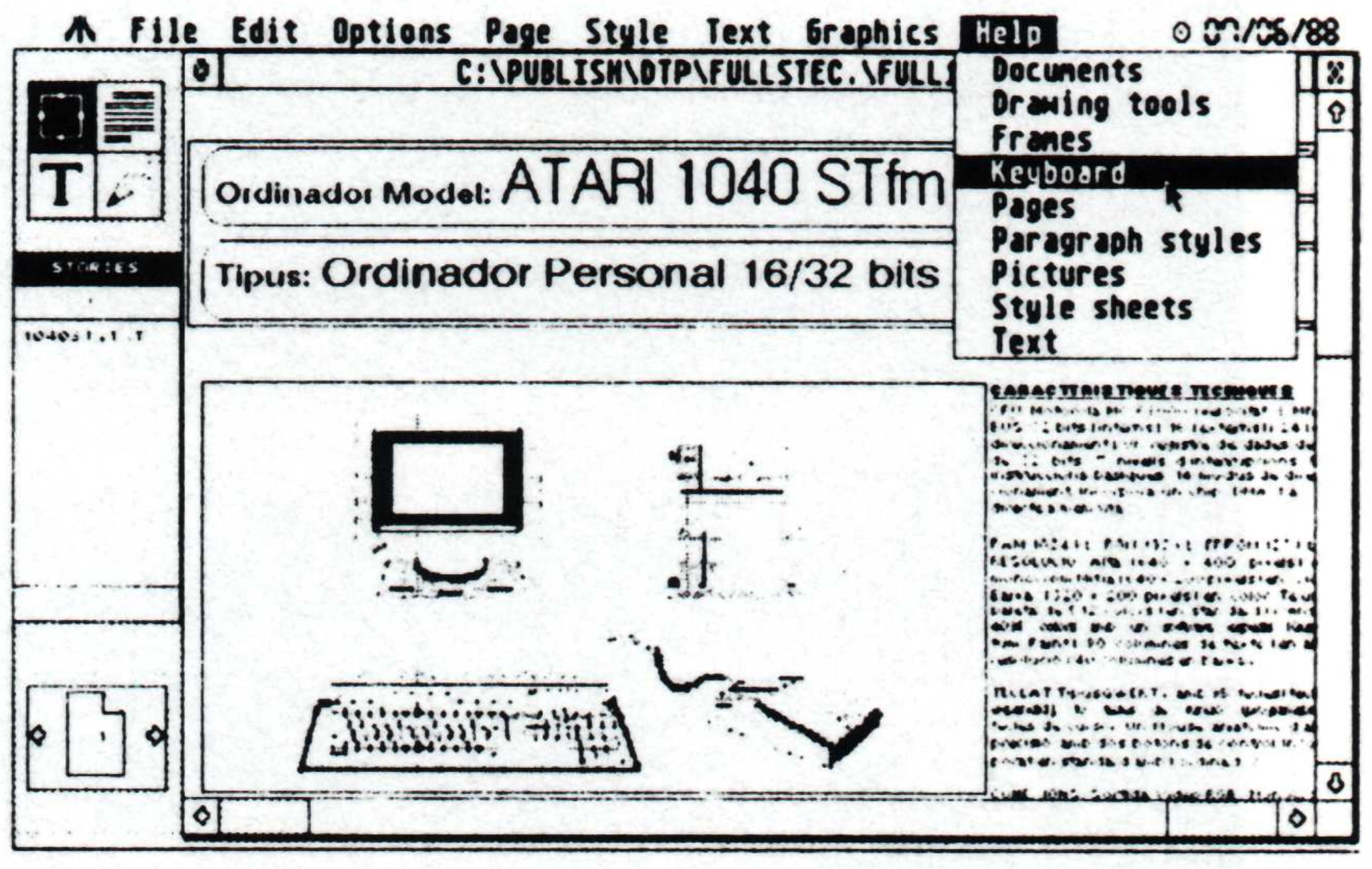
Una vez el aspecto de la página con el texto ya formateado es de su agrado, *Timeworks* nos permite insertar cualquier gráfico importado en formatos *IMG, Degas, Neochrome y metafiles.* Al hacerlo todo el texto que estaba en la columna afectada por la inserción del nuevo gráfico efectua un desplazamiento del texto hacia nuevos espacios libres, incluyendo, si así fuese preciso, a otras columnas de la misma página o documento.

> ***"Un programa asequible para todos los usuarios."***

La función de tratamiento de párrafos es de las más potentes del programa, permitiéndonos determinar las características que deseamos en cada párrafo, tales como tipo de letra, tamaño de letra, espacio entre letras, espacio entre líneas, tipo de margen (a la izquierda, a la derecha, justificado, centrado), tabuladores, etc....

En cualquier momento podemos pasar un párrafo entero de un estilo a otro sin ningún esfuerzo. Esta es sin duda alguna una de las funciones más utiles de este programa de DTP.

En cuanto al tema de los gráficos, *Timeworks* nos ofrece las típicas opciones de trazado de líneas, círculos, rectángulos, rellenado por tramas, grosores, etc. Estas opciones nos serán útiles a la hora de enmarcar cualquier artículo, fotografía o reseña. En las imágenes importadas tenemos la posibilidad de seleccionar una parte del dibujo a fin de que ocupe todo el espacio que le habíamos reservado sin tener por ello que disminuir su medida.



Ordinador Model: ATARI 1040 STfm

Tipus: Ordinador Personal 16/32 bits

Otras posibilidades interesantes de *Timeworks DTP* están en la posibilidad de definir páginas Máster que nos ahorrarán tener que volver a hacerlo en un documento de varias hojas, la opción de Kerning que nos permite separar o montar letras, etc.

En cuanto a la instalación del programa de acuerdo con nuestro equipo, *Timeworks DTP* es uno de los programas más sencillos que nos hayamos encontrado nunca. Mi consejo en ésto es que se utilice con una configuración mínima de dos unidades de diskette.

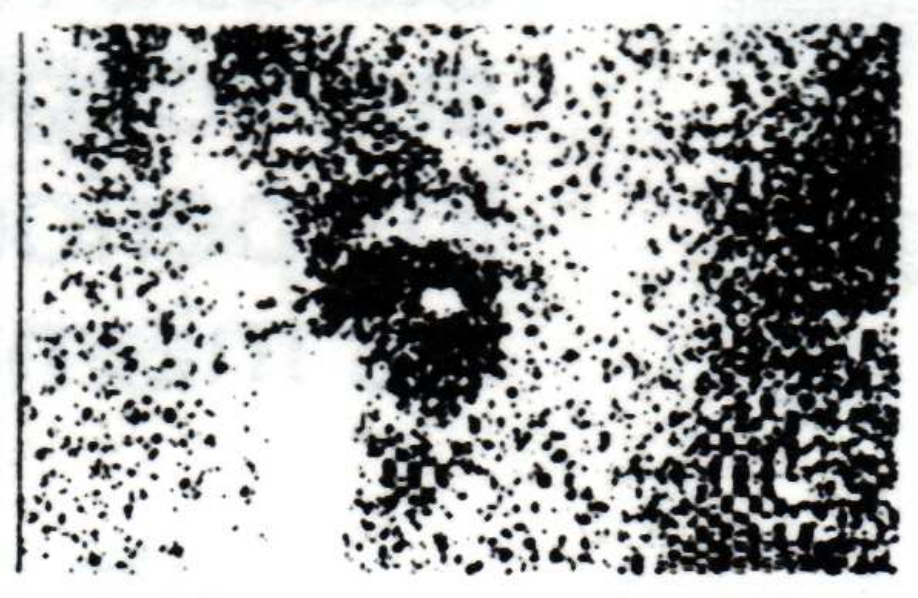
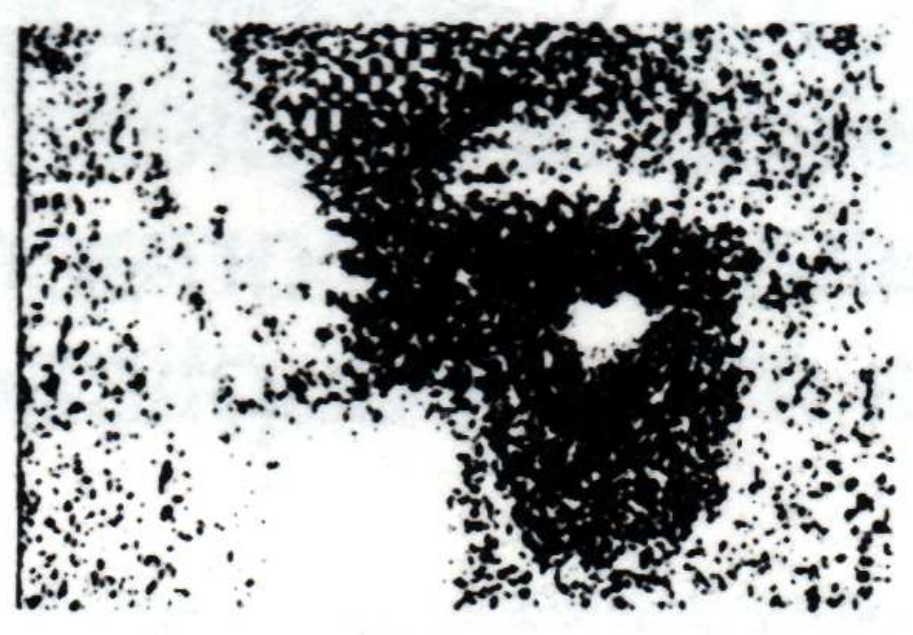
En lo referente a tipos de impresora, obviamente las láser son las que ofrecen más calidad, no obstante, acepta un amplio abanico de impresoras de 8, 9 o 24 agujas.

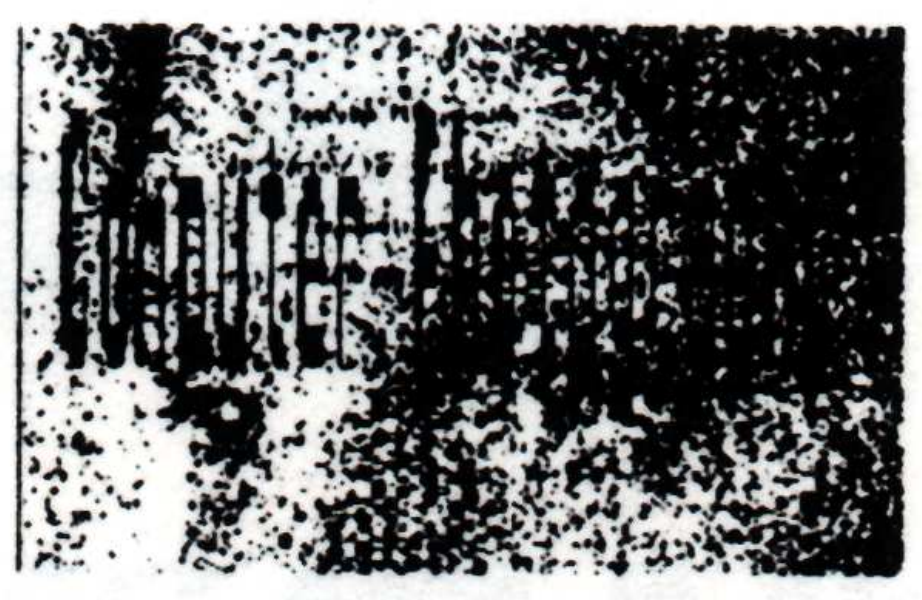
No me resta más que recomendar la utilización de *TIMEWORKS DTP* a aquellos usuarios, que quieran disponer de unos documentos con un formato más personalizado que el que un simple procesador de textos les pueda ofrecer. Para quien esté más involucrado en el mundillo de las artes gráficas, su atención se ha de enfocar hacia otros programas, como pueda ser el *CALAMUS.* ■

NOTICIAS DEL MUNDO DE ATARI

NUEVA CONTABILIDAD PARA EL ATARI ST. *Después de la larga sequía que ha padecido el ATARI ST en lo referente a programas de contabilidad (programas presentables, me refiero) de pronto han aparecido un par de ellos en el mercado. Aparte del programa* ***MASTER****, revisado en este número, acabamos de recibir en la redacción el software* ***CONTA ST*** *(A.R.M. SYSTEMS). Completamente adaptada al Plan Contable Español y muy fácil de usar, con el entorno GEM a su alcance. En cualquier momento podrá dar de Alta nuevas Cuentas. Puede iniciar la contabilidad sólo con dos cuentas.Balance de situación, Cuenta de Explotación y Explotación Analítica, cuando Vd. lo deseé. Balances con movimiento de periodo seleccionado por Vd. mismo. Consulta de Apuntes, Modificación y Borrado de los mismos en cualquier momento. Tratamiento del I.V.A. Listados de Borrado de Diario, Diario oficial, I.V.A. Soportado y Repercutido. Ficha con movimientos de Cuentas a nivel de Auxiliar, etc., etc. En definitiva, otra interesante contabilidad para el ST, que será debidamente analizada el próximo número.*

*****



UN LABORATORIO DE FOTOGRAFIA CON EL ATARI ST. PHOTOGRAPHY WORKSTATION I y II *son dos auténticos laboratorios de fotografía instalados en nuestro ATARI ST. Con este programa realizado por la compañía Computer Photography de Alemania Federal y representado en España por* ***CMV*** *nos permite la manipulación de imágenes a todo nivel (desde ampliaciones, mezclas hasta solarizaciones) como si dispusiesemos de un completo laboratorio fotográfico. Realmente interesante.*

*****

PROGRAMA DE ASISTENCIA DE PELUQUERIAS. *Esta es otra interesantísima utilidad que presenta* ***CMV*** *y Computer Photography relacionada con el mundo de la imagen. Mediante la asistencia de nuestro infalible ATARI ST, el programa* ***PELUQUERIAS*** *y un digitalizador de vídeo podemos "ver" el efecto que un determinado peinado produce en cualquier cliente de una peluquería antes de cometer un desaguisado irreparable.*

*****

BIBLIOTECA DE SIMBOLOS PARA EL PROGRAMA CAMPUS CAD 2D. *Después de una larga espera y con una lista considerable de usuarios interesados en este soft* ***MEGAMEDIA INTERNACIONAL*** *presenta la biblioteca de símbolos para el mercado español que complemente al programa* ***CAMPUS CAD 2D*** *(V. 1.3)*

*****

GRAN ESPECTACION ANTE LAS FUTURAS NOVEDADES DE ATARI. *La masa, cada día más grande, de usuarios de ATARI está esperando con el alma en vilo los nuevos modelos de hardware que ATARI presentará en un futuro más o menos cercano. De los más inminentes es el disco CD-ROM de ATARI, con una capacidad de 550 Mbytes y la posibilidad de la reproducción de discos láser sonoros, muy indicado para el aprendizaje de idiomas. Otras novedades, ya más lejanas, son el ATARI ST portátil (llamado por ahora STACEY), discos duros removibles de 14 Mb, un ATARI ST superior (EST) pero más caro, el comentadísimo Transputer con su tecnología RISC, el ATARI PC5, la unidad de estación de trabajo basada en UNIX con Motorola 68030, etc. Como se puede ver el futuro de ATARI es muy prometedor y las novedades no paran de sucederse.*

ROLAND DXY 980A

Con la reciente aparición de numerosos programas de diseño de gran calidad para el ATARI ST (CAMPUS 2D, CAD–3D, DRAFIX), que nos permiten la impresión de los dibujos en tamaños más profesionales como en A0, a varios colores y con una alta calidad de salida, la utilización de trazadores Plotter es totalmente indispensable para los profesionales del sector gráfico.

Con la llegada de los plotters a tamaños considerables , A0, gradualmente hemos visto ir desapareciendo las grandes mesas de dibujo de los estudios de arquitectos y aparejadores profesionales. La limpieza con la que se realizan las correcciones necesarias más la duplicación de los diseños han acabado de imponer esta tendencia.

El ordenador personal ATARI ST, viene muy bien provisto de salidas de expansión. Gracias a la disponibilidad de sus salidas serie RS232C y Paralelo Centronics la interconexión a cualquier plotter es una de las operaciones más sencillas que podamos jamás afrontar. Por ejemplo. el programa CAMPUS 2D está perfectamente capacitado para plotear sus diseños en cualquier tabla trazadora de tamaño A0, y naturalmente en la ROLAND DXY 980 A.

Este plotter tiene como características una superficie de trabajo de formato A3 (es decir 380 mm por 270 mm), un soporte de plumas montado sobre un brazo móvil que recorre esta superficie, la utilización de ocho colores o plumas distintas, dispone de una memoria de buffer de 3 Kb. expandible hasta 10 Kb. Su resolución es de 0.05 mm, con una velocidad de 230 mm/seg. en todas las direcciones.

El plotter tiene en su parte superior el interruptor principal ON/OFF, las salidas de conector serie y paralelo, y los interruptores DIP que configurarán la puesta a punto del plotter.

Sobre la superficie de trabajo, en la parte superior izquierda, se encuentran los lugares de emplazamiento de las ocho plumas distintas (en colores o trazos) que podemos utilizar en todo momento. Hay que resaltar que para que no se deteriore su calidad hay que mantenerlas en su receptáculo adecuado durante los períodos de no utilización de las mismas. En la parte superior derecha encontramos un panel de control desde el cual podremos efectuar unas órdenes tales como el desplazamiento del brazo o la elevación de la pluma de dibujo. Una pinza y una plaqueta magnética mantendrán la hoja en su sitio.

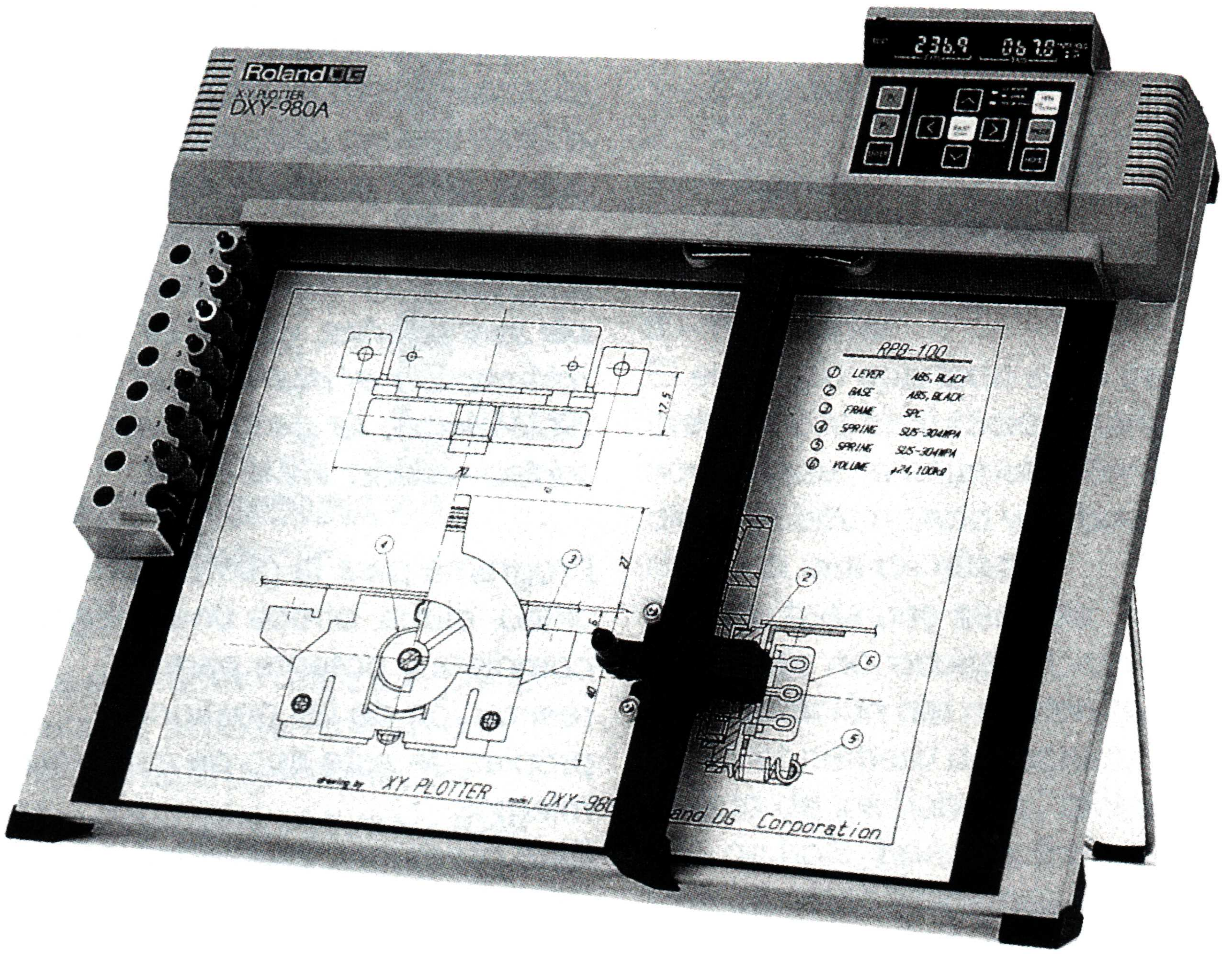
Existe un modelo que dispone de un sistema electromagnético de sujección de la hoja, a coste de un precio más alto.

El plotter ROLAND DXY 980 A se puede poner plano sobre una superficie, ocupando una parte importante de espacio, o bien mantenerlo vertical mediante un pie replegable que lo mantiene con una inclinación de 60 grados.

En la misma caja, con el ploter, nos encontramos con la fuente de alimentación, ocho plumas de colores ,negro, rojo, azul, verde, naranja, violeta, marrón y rosa (hay que recordar que existe la disponibilidad de plumas de otros tipos para fines distintos, cerámicas, para la realización de transparencias de retroproyector, etc.), dos plaquetas de sujección, una funda de protección y su correspondiente manual. El cable de conexión al interfaz no viene incluído.

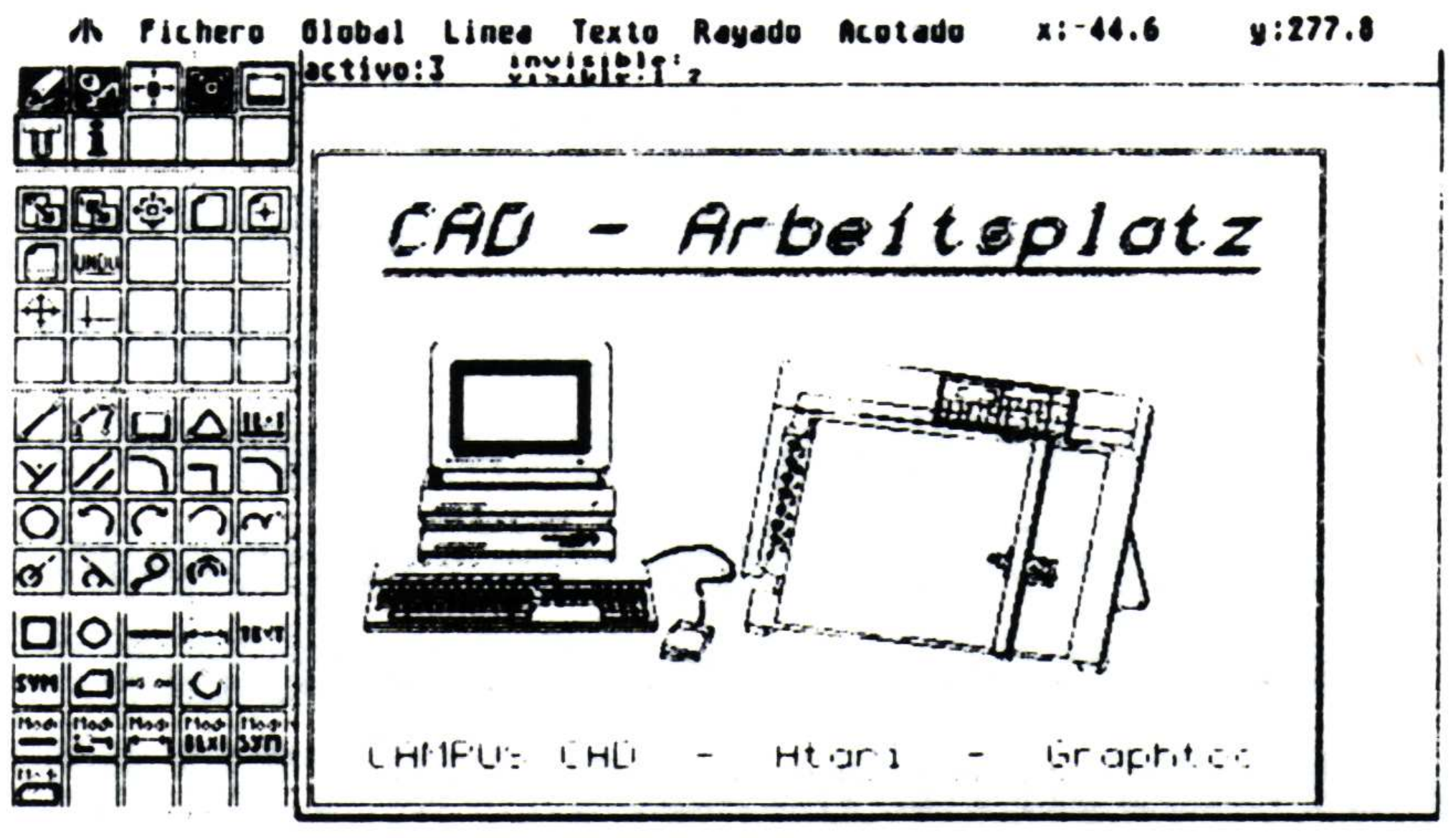
UTILIZACION

Su utilización conjuntamente con programas, tales como CAMPUS 2D, CAD–3D o DRAFIX no puede ser más sencillo. Es suficiente con servirse de los drivers que incorporan de serie estos programas y que nos permiten la utilización de plotters gráficos, escoger la velocidad de transmisión en serie o escoger el paralelo, y de ordenar la impresión. La velocidad de ejecución es adecuada y el resultado es siempre excelente.


Roland DG
X-Y PLOTTER
DXY-980A
RPB-100
① LEVER ABS, BLACK
② BASE ABS, BLACK
③ FRAME SPC
④ SPRING SUS-304WPA
⑤ SPRING SUS-304WPA
⑥ VOLUME φ24, 100kΩ
drawing by XY PLOTTER model DXY-980
Roland DG Corporation

Las fantásticas prestaciones y calidad del ROLAND DXY 980A lo hacen la elección más idónea para cualquier profesional del sector.

También es posible el efectuar dibujos mediante las ordenes residentes en la ROM del ROLAND DXY 980 A. con los lenguajes de programación RD–GL y DXY. Su juego de comandos es bastante completo y nos permite, entre otros, el trazado de círculos, el acceso y utilización del juego de caracteres ASCII y su impresión utilizando una rotación de paso de 45 grados, así como la reducción de la superficie a utilizar.

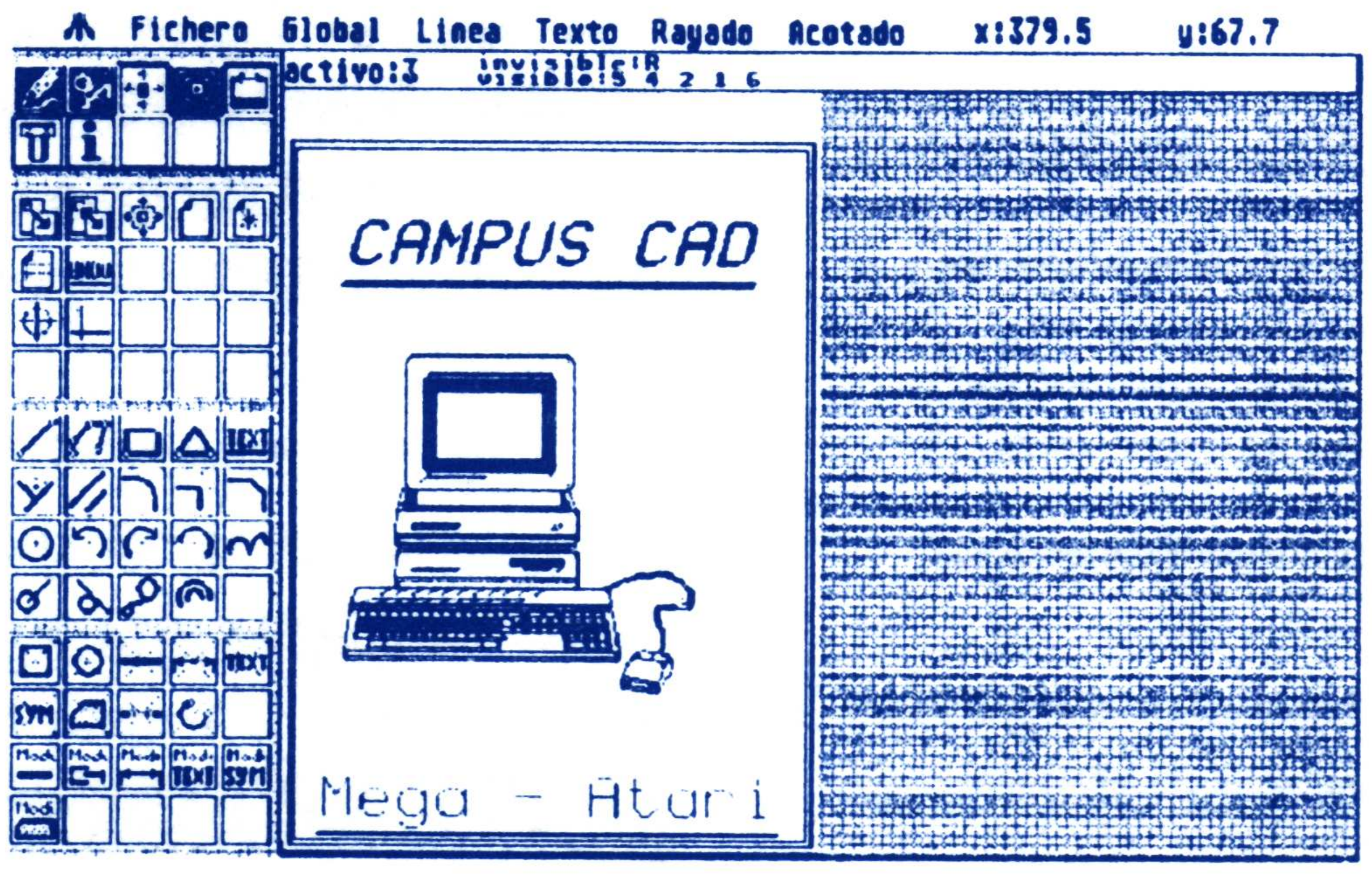

Fichero Global Linea Texto Rayado Acotado x:-44.6 y:277.8
activo:3
CAD - Arbeitsplatz
CAMPUS CAD - Atari - Graphics

El potente programa de diseño, CAMPUS CAD 1.3, encuentra un eficaz medio de salida con el plotter ROLAND DXY 880A.

En conclusión el plotter ROLAND DXY 980A es una herramienta de gran calidad y su formato en A3 nos permite obtener resultados inmejorables a un nivel personal o semi–profesional.Altamente recomendable. ■

CAMPUS-CAD 2-D *(v. 1.3)*

by TECHNOBOX


Fichero Global Linea Texto Rayado Acotado x:379.5 y:67.7
activo:3
CAMPUS CAD
Mega - Atari

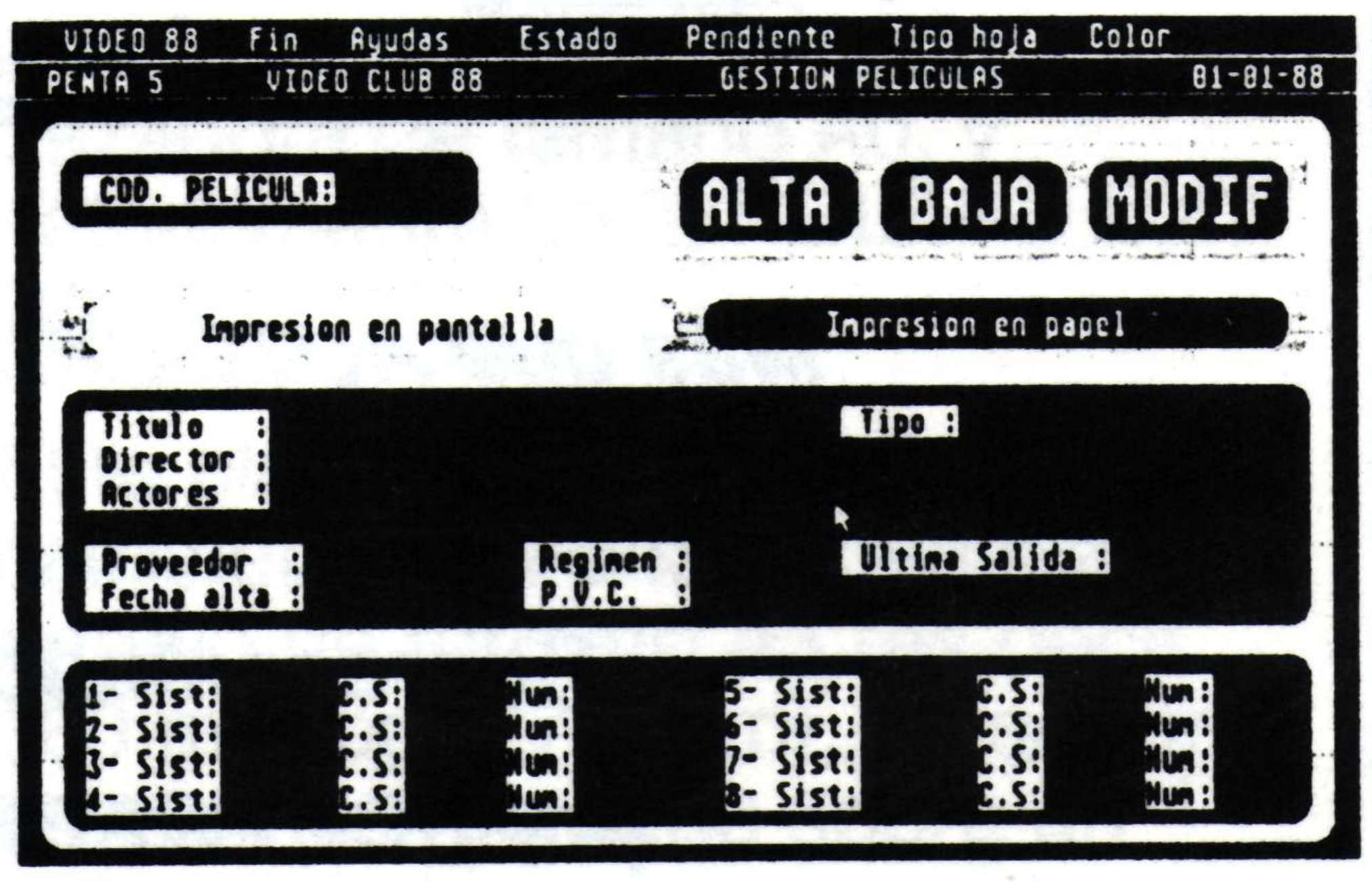
"Más que AUTOCAD al precio de ATARI"

Representado en Catalunya
por SOFTWARE CENTER, S.A.
C/ Tamarit, 115, bj. ☎ (93) 425 20 07 – 08015 BARCELONA

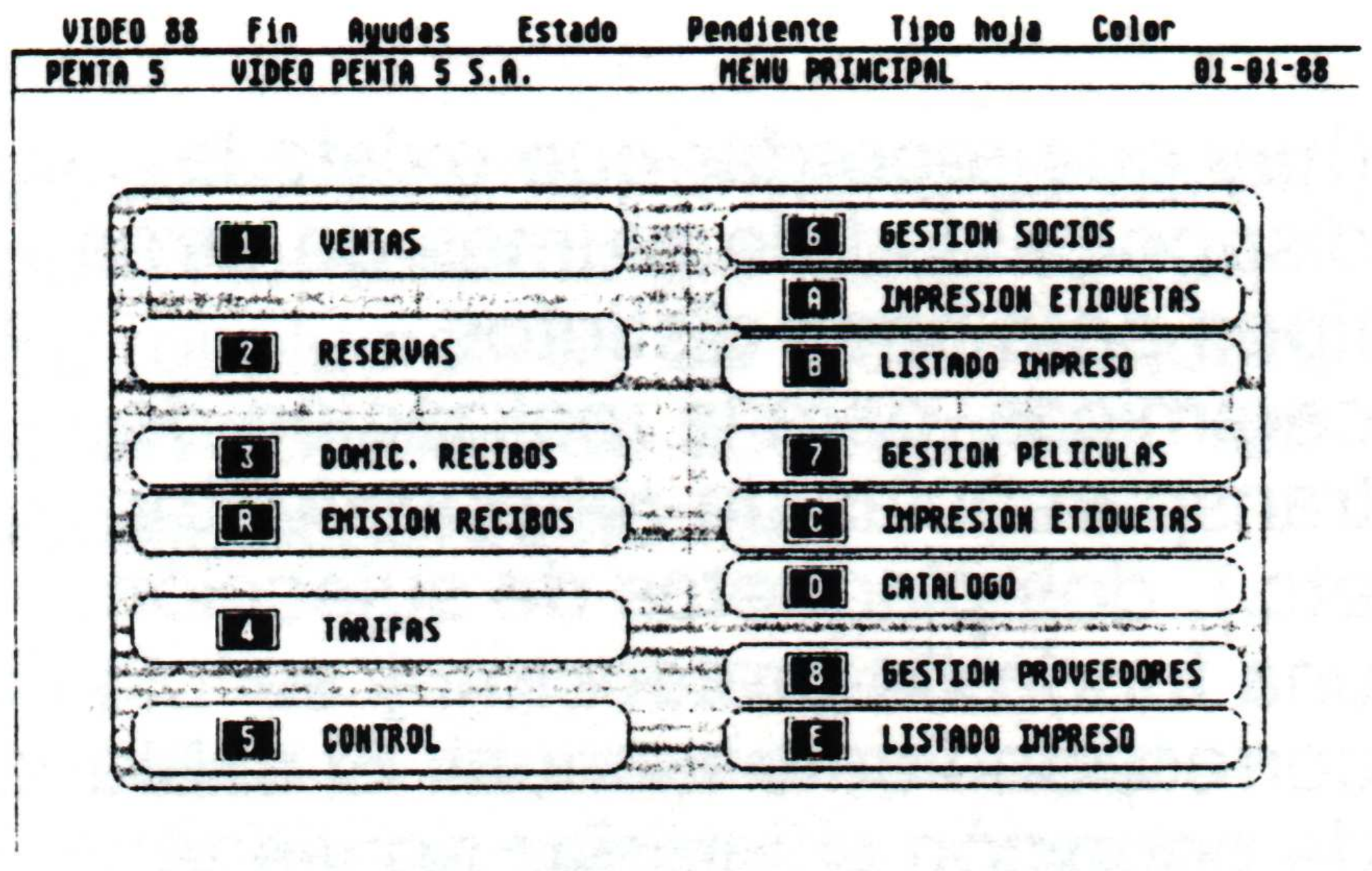
VIDEO 88

Gracias al formidable equipo de programadores de Penta 5, los que hasta no hace mucho proclamaban ufanos que el ATARI ST no era un ordenador serio para gestión han empezado a morderse la lengua. Hoy vemos aquí uno de sus títulos, quizá el más idóneo en el marco del SONIMAG, la gestión de video-clubs VIDEO 88.

Programa para la gestión de video–clubs, ofrece una solución completa y potente para la realización de las gestiones propias de este tipo de establecimientos.
Este programa, propiedad de PENTA 5 S.A. ha sido desarrollado integramente en España y pretende cubrir las necesidades de todos los tipos de video–club ya que ha sido diseñado pensando en cada uno de ellos.
El interface de usuario es el GEM, de manera que su sencillez de manejo hace que personas que no han manejado nunca un ordenador aprendan rápidamente, de una manera muy cómoda.
La configuración mínima necesaria para el funcionamiento del programa es un ordenador ATARI 1040 ST y monitor monocromo de alta resolución, una impresora

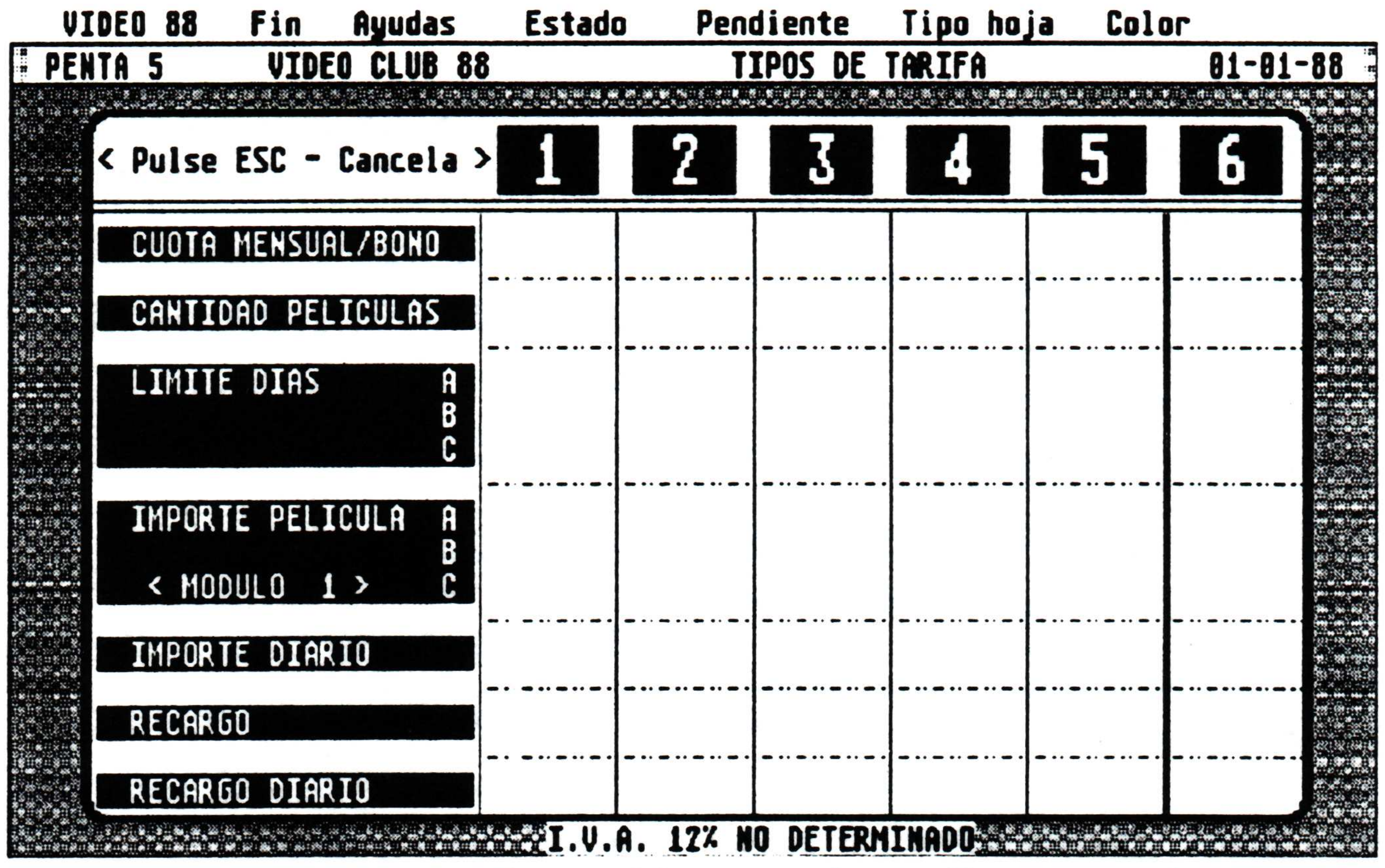

VIDEO 88 Fin Ayudas Estado Pendiente Tipo hoja Color
PENTA 5 VIDEO CLUB 88 GESTION PELICULAS 01-01-88
COD. PELICULA:
ALTA
BAJA
MODIF
Impresion en pantalla
Impresion en papel
Titulo :
Director :
Actores :
Tipo :
Proveedor :
Fecha alta :
Regimen :
P.V.C. :
Ultima Salida :
1- Sist:
2- Sist:
3- Sist:
4- Sist:
C.S:
Num:
5- Sist:
6- Sist:
7- Sist:
8- Sist:

Todas las pantallas y menús guardan un parecido y un estilo muy característicos.


VIDEO 88 Fin Ayudas Estado Pendiente Tipo hoja Color
PENTA 5 VIDEO PENTA 5 S.A. MENU PRINCIPAL 01-01-88
1 VENTAS
2 RESERVAS
3 DOMIC. RECIBOS
R EMISION RECIBOS
4 TARIFAS
5 CONTROL
6 GESTION SOCIOS
A IMPRESION ETIQUETAS
B LISTADO IMPRESO
7 GESTION PELICULAS
C IMPRESION ETIQUETAS
D CATALOGO
8 GESTION PROVEEDORES
E LISTADO IMPRESO

Menu principal de manejo de programa.

ATARI o compatible EPSON/IBM.
Mediante esta configuración se ha conseguido que el programa pueda funcionar de una manera rápida y eficaz, siendo necesaria la unidad de disco duro si queremos llevar una gestión del histórico.
Las funciones básicas son:
– Gestión de Socios: Incluye todos los datos particulares del cliente y además películas propias, cambiadas, alquiladas, fecha último mes pagado, fecha último movimiento, número de películas y datos bancarios para la domiciliación y posterior emisión automática de recibos.
Además de la información mencionada se dispone de un apartado en el cual podemos ver, que películas tiene el cliente en cuestión y desde cuando, permitiendo un total de 12 películas por cada socio al mismo tiempo.
Esta gestión incluye la confección de un listado ordenado alfabéticamente y la impresión de etiquetas para mailing.
– Gestión de Películas: la información relativa a cada película comienza por definir de qué tipo es (mediante una tabla previamente definida), título, director, actores principales, código proveedor (conectado con



VIDEO 88 Fin Ayudas Estado Pendiente Tipo hoja Color

PENTA 5 VIDEO CLUB 88 TIPOS DE TARIFA 01-01-88

< Pulse ESC - Cancela >	1	2	3	4	5	6
CUOTA MENSUAL/BONO						
CANTIDAD PELICULAS						
LIMITE DIAS A B C						
IMPORTE PELICULA A B < MODULO 1 > C						
IMPORTE DIARIO						
RECARGO						
RECARGO DIARIO						

I.V.A. 12% NO DETERMINADO

Desde esta pantalla establecemos las tarifas de precios.

la Gestión de Proveedores), fecha de alta, régimen (esto se usa para clasificar las películas según calidades y precios), precio de coste o venta (permitiendo la venta de la película), fecha de última salida.Al igual que en la Gestión de Socios, en cada ficha de película podemos tener hasta 8 copias con información de su sistema (BETA,VHS,2000 o 8m/m) el código del socio que la posee y el número de veces que ha sido usada.

Pertenecientes a esta gestión están la impresión del catálogo de películas y la impresión de etiquetas.

Una de las características que hacen de este programa uno de los más modernos son los lotes de las películas. A través de estos lotes podemos manejar 11 numeraciones de películas al mismo tiempo, pudiendo agruparlas (según sistema, tipo, etc.) a voluntad.

– Gestión de proveedores: sirve para llevar un control de los proveedores que nos suministran las películas; la información disponible es: Nombre, dirección, teléfono, población y provincia.

En torno a estas tres gestiones básicas están las funciones de:

– Ventas: En la que se realizan las salidas y entradas de películas, el cobro de bonos y cuotas, la venta de películas y la generación de facturas y recibos permitiendo la inclusión de hasta 8 productos varios.

Cada operación realizada por el cliente es almacenada en una ficha llamada pendiente, de manera que una vez realizadas todas las operaciones con el cliente este detalle se borra una vez cobrado. Esto permite realizar operaciones con distintos clientes y dejarlas pendientes hasta su cobro.

> ***"Una completa solución para la gestión de Video-Clubs, potente y asequible."***

– Reservas: Sirve para hacer reservas de películas permitiendo la alta y baja de éstas.

– Tarifas: Este módulo permite un total de 6 tarifas programables pudiendo tener alquiler normal, cuota mensual o bono. Los campos de programación son: Importe película segun régimen (con dos módulos de precios), cantidad de películas, límite de días segun régimen, importe diario, recargo y recargo diario.

– Control: Esta opción consta de dos apartados; la primera sirve para generar listado en funcion de una serie de parámetros para socios y películas:

– Socios:

1.– Sistema

2.– Tarifa

3.– Cuotas impagadas

4.– Cambios de películas

5.– Ultimo cambio

6.– Películas de propiedad

– Películas:

1.– Sistema

2.– Tipo

3.– Régimen

4.– Cantidad de salidas

5.– Ultima salida

6.– Proveedor

El segundo apartado sirve para presentar la facturación diaria y acumulada, la acumulación del diario al acumulado y el borrado de cada una de ellas.

Existen toda una serie de funciones accesorias como es la configuración del membrete, el I.V.A., el número de factura, estado de los ficheros, fecha/hora, tipo de hoja, borrar ficheros, etc. Una de estas funciones a destacar es la gestión del histórico, mediante el cual podemos saber si un socio determinado ha visto una película, con información del día en que se la llevó. Esta gestión lleva asociadas varias utilidades para su manejo.

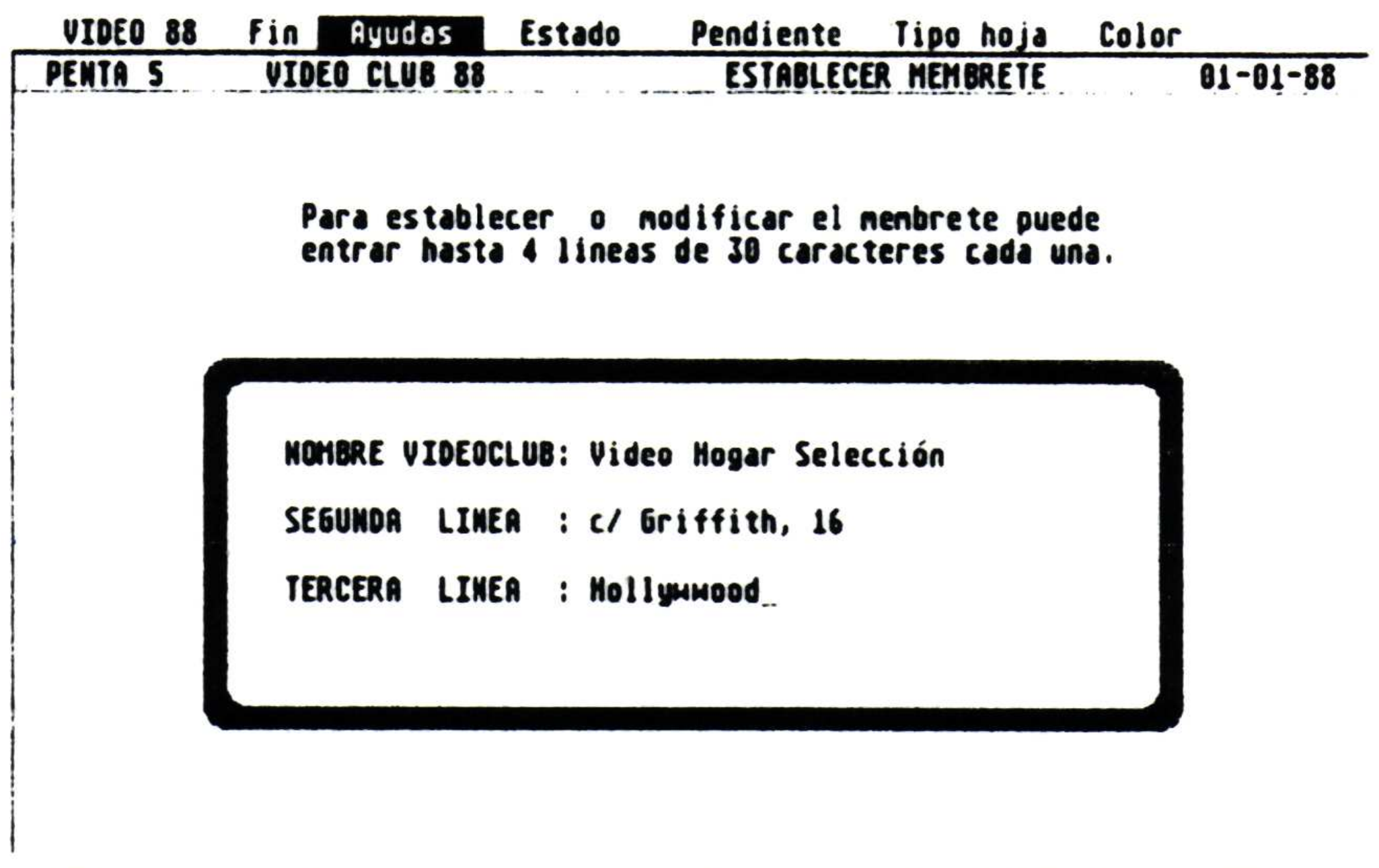
Las capacidades básicas aproximadas de almacenamiento del programa son:

– Para una unidad de diskette de 720 K:

1100 SOCIOS Y 3200 PELICULAS

– Para disco duro:

9999 SOCIOS Y 9999 PELICULAS



VIDEO 88 Fin Ayudas Estado Pendiente Tipo hoja Color

PENTA 5 VIDEO CLUB 88 ESTABLECER MEMBRETE 01-01-88

Para establecer o modificar el membrete puede entrar hasta 4 lineas de 30 caracteres cada una.

NOMBRE VIDEOCLUB: Video Hogar Selección

SEGUNDA LINEA : c/ Griffith, 16

TERCERA LINEA : Hollywwood

Confeccionar el membrete del Video-Club es sencillo y en absoluto complicado.

Gestión total del histórico.

Por todo ello este programa se adapta posiblemente a cualquier tipo de Gestión de un Video-Club. Esto unido a su potencia y sencillez de manejo hacen de este sistema uno de los de mayores prestaciones que se encuentran en el mercado actual. ■

MASTER

El programa está hecho en lenguaje C y, como se puede apreciar en la presentación, ha sido integrado por completo en el entorno GEM. Este producto no es una adaptación de un programa de otro ordenador, sino que está pensado explícitamente para la serie ST de Atari.

El empleo del lenguaje de programación C nos garantiza que este programa será rápido de ejecución, limitándose su velocidad únicamente por los periféricos que emplee cada ordenador. Del mismo modo, el entorno GEM nos proporciona la sencillez y rapidez de manejo que muchos deseamos.Los programas de contabilidad hacen (o deberían hacer) todos más o menos lo mismo, por lo tanto voy a referenciar aquí sólo los detalles que destacan, para bien o para mal, respecto a lo habitual.

Un "Plan" poco flexible

El plan contable del programa tiene cuatro niveles: Grupos, subgrupos, cuentas y terceros. Es decir, cubre lo que marca la ley pero no permite agrupar terceros por códigos especiales etc. En realidad, el tipo de usuario al que va destinado el programa no necesitará normalmente de estas facilidades y, por el contrario, el hecho de tener más opciones sólo le complicaría las cosas. Al menos no se queda corto de terceros ya que se pueden tener hasta 9999 por cuenta.

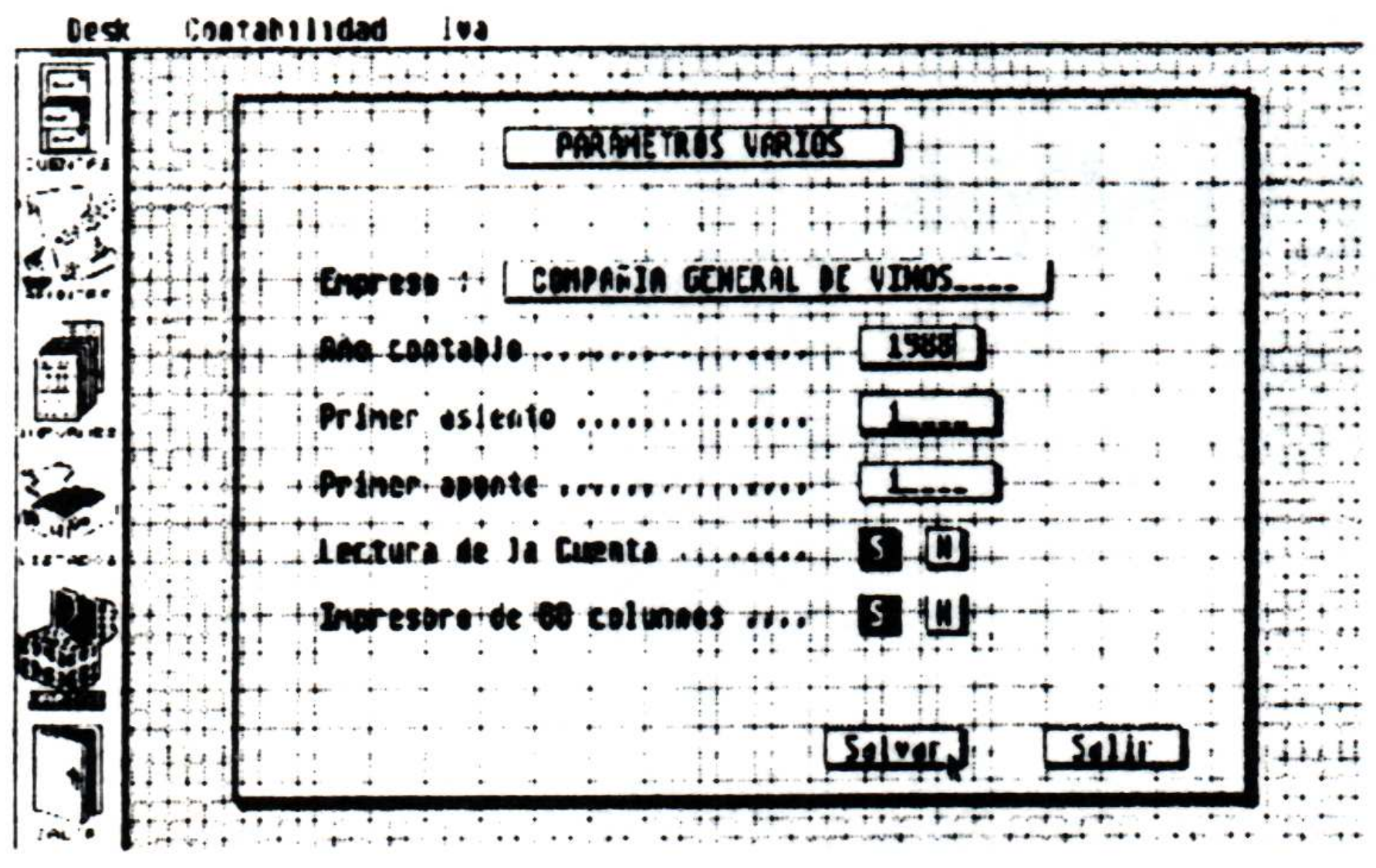
Junto con el programa viene un archivo con el Plan General Contable ya introducido, que en caso de usarlo evita la tediosa tarea de dar de alta todas las cuentas del mismo.

De Entrada ...

La entrada de movimientos es de lo mejor del programa. El calificativo más apropiado sería "ágil", me explicaré: Cuando seleccionamos esta opción lo que nos aparece en pantalla es poco menos que un editor de textos, con todo lo que esto significa. Por ejemplo, podemos movernos de arriba a abajo por los movimientos que hemos escrito, modificando o consultando sus datos, podemos insertar o borrar líneas (movimientos) y, además, podemos usar conceptos contables predefinidos o dar las cuentas de alta desde el mismo proceso.

En pantalla se pueden tener hasta cien movimientos (usando las regletas típicas de las ventanas del GEM). Cuando decidimos que los datos son correctos pulsamos la tecla de "Salvar". Entoces las líneas empiezan a "correr" de abajo a arriba desapareciendo los apuntes por la parte superior de la pantalla conforme son verificados por el programa. Si algún apunte tiene un error el proceso se detiene en esa línea y nos permite solventar el fallo. Una vez resuelto debemos pulsar "Salvar" de nuevo hasta que terminan los apuntes.

Sin embargo el hecho de que los datos pasen de la pantalla al archivo con el método que acabo de relatar, no implica que se transformen en inaccesibles, sólo que a partir de este momento para corregir, borrar o insertar cualquiera de esos movimientos habrá que recurrir a otras opciones del programa especialmente diseñadas a tal efecto.

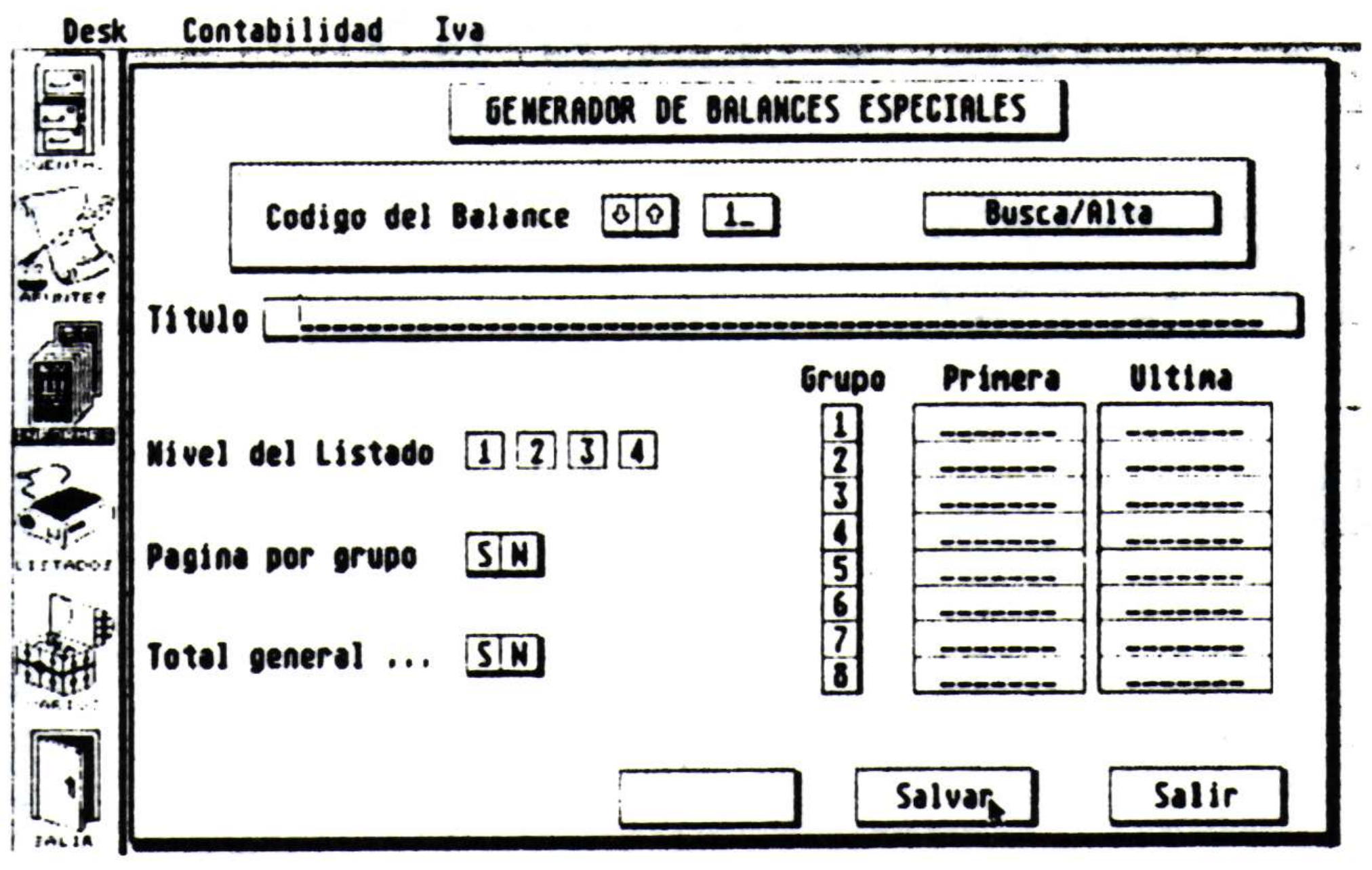


Empresa : COMPAÑIA GENERAL DE VINOS....
Año contable 1988
Primer asiento 1
Primer apunte 1
Lectura de la Cuenta .... S N
Impresora de 80 columnas .... S N

El número de movimientos que admite el programa por cada contabilidad es más que suficiente. Siempre que el espacio en disco lo permita, podremos introducir hasta 32000 asientos con 32000 apuntes cada uno como máximo.

Buenos Informes

Otro aspecto destacable es el de los listados. El programa permite trabajar con dos tipos: Balances e informes. Aunque ambos son definibles por el usuario, voy a centrar el comentario en los últimos por ser los más flexibles.



Para diseñar los informes dispondremos de una pantalla de entrada parecida a la de los movimientos y de seis instrucciones. Con estas dos premisas el programa permite: Listar cualquier cuenta del Plan de cualquier nivel con su saldo, introducir títulos y comentarios con distintos tipos de letra, provocar saltos de línea y de página, y realizar totales. Es realmente una herramienta potente y muy eficaz cuando uno se familiariza con su uso. Con esta opción se definen los balances de explotación, que vienen ya con el paquete y que son además un buen ejemplo de lo que se puede hacer con el generador del programa.

Otros Detalles

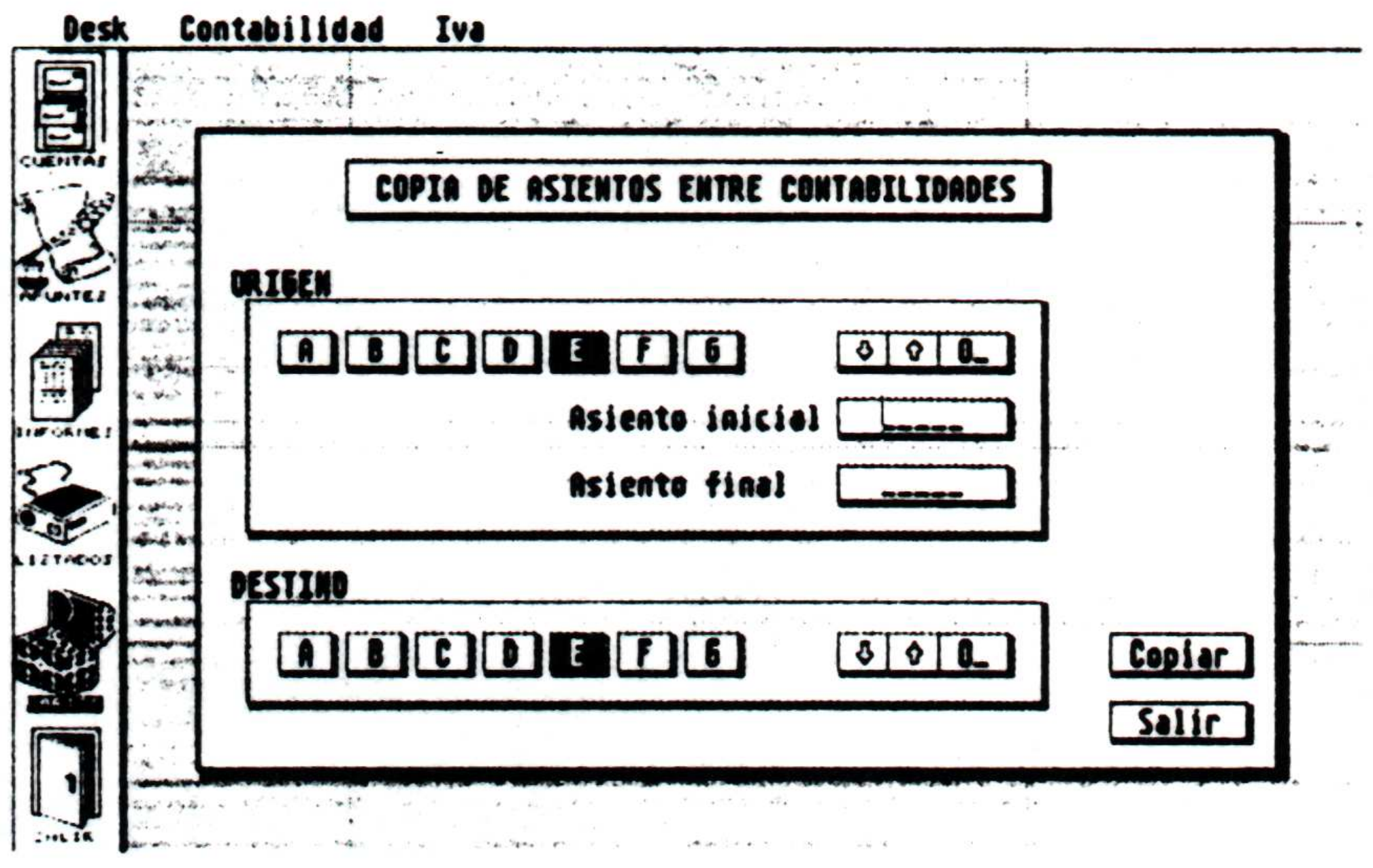
Un par de comentarios rápidos sobre detalles del programa. Existe una opción llamada "Copiado de Asientos" que, como su nombre indica, permite copiar datos de una contabilidad a otra.

Finalmente el ATARI ST tiene una contabilidad totalmente presentable para su comercialización.

Esto es importante ya que teniendo en cuenta que el programa permite llevar hasta 100 contabilidades por disco (...si caben), podemos usar esta opción para, por ejemplo, llevar una contabilidad detallada y otra más "escueta" a la que sólo pasaremos ciertos asientos de la primera. Que ¿ para qué sirve ? Ustedes mismos...

Disponemos tambien de una función que permite leer datos de un archivo ASCII (es decir de texto). Esto facilita el poder usar datos de otros programas o bases de datos. Cualquier programa que sea capaz de escribir ficheros de texto normales puede suministrar datos a esta contabilidad.

Por último, una curiosidad. En los listados largos aparece una ventanita que nos informa del trabajo que falta y que además permite detener la impresión en cualquier momento sin que los datos sufran ningún daño.



Equipo Necesario

El programa fuciona en cualquier ordenador de la gama ST. Existen, sin embargo, dos restricciones.

La primera es el monitor, solo se puede trabajar con monitor monocromo.

La segunda no la impone el programa sino la práctica. Se puede trabajar con discos de simple o de doble cara, pero a no ser que su negocio tenga pocos movimientos, es absolutamente recomendable trabajar con disco duro por la diferencia de velocidad en cualquiera de los procesos y por la cantidad de datos que podremos introducir.

La impresora también es necesaria para la salida de datos.

Conclusiones

El programa es sencillo, cómodo, completo y barato. Cualquier programa con prestaciones parecidas vale el doble para otro ordenador. Todo esto lo convierte en una opción muy válida para pequeñas empresas, profesionales liberales, negocios particulares, comercios etc.

Esperemos ver pronto otros programas dentro de esta gama que complementen y amplíen las capacidades de este MASTER. ■

SOFTWARE CENTER, S.A.

DELEGACION OFICIAL PARA CATALUNYA

DE

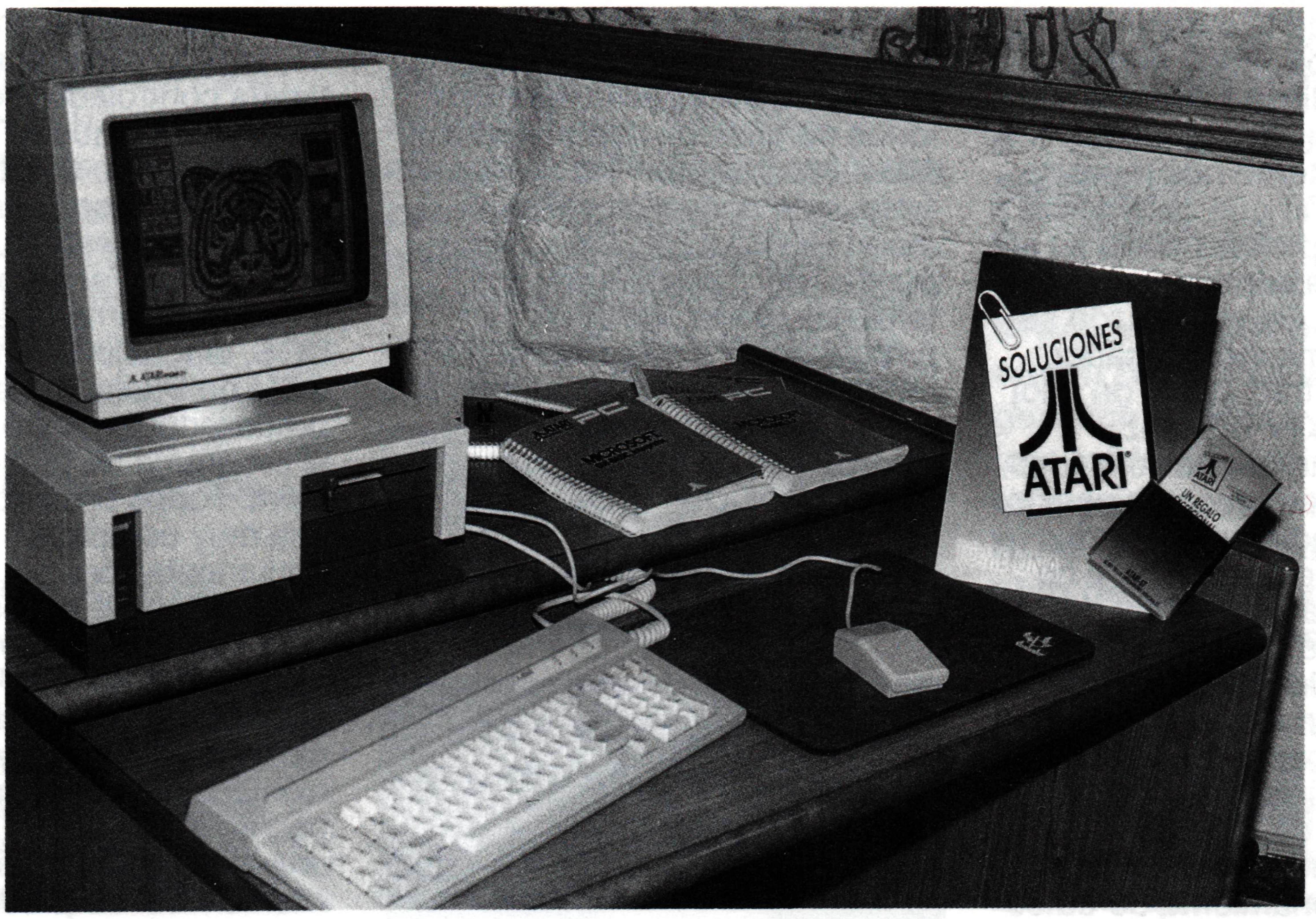
✓ ERBE SOFTWARE
✓ MCM
✓ MEGAMEDIA INTERNACIONAL
ANTIC SOFTWARE
BUROSOFT
PENTA 5
✓ ORDENADORES ATARI

□ □ □ □ □ □ □

TODA UNA LINEA DE PRODUCTOS Y EMPRESAS
PARA DAR SOPORTE Y SERVICIO
AL USUARIO DE **ATARI**

□ □ □ □ □ □ □

C/ Tamarit, 115, bj. ☎ (93) 425 20 07 - 08015 BARCELONA



ATARI PC3

ATARI, desde su segunda época ha sido una empresa innovadora dentro del sector informático. Desde el primer momento ATARI ha apoyado incondicionalmente la línea del formidable ST (16/32 bits) comprometiéndose en todo momento con la misma. No obstante, y por motivos puramente comerciales, una nueva línea de ordenadores compatibles PC ha aparecido en el mercado bajo el logotipo de la prestigiosa firma norteamericana, la cual cosa no significa que vaya a abandonar la producción de su gama propia, la ST, que se muestra más fuerte que nunca con la aparición de la impresora láser y el nuevo CD-ROM, ambos a un precio insuperable.

ATARI se ha destacado sobremanera por ofertar a un mercado joven e inmaduro una gama de ordenadores que se caracterizaban por el ímpetu y la potencia que le conferían su versátil microprocesador Motorola 68000C a un precio más bien revolucionario. Cómo podría ATARI mantener esta trayectoria, altamente loable, con el lanzamiento de una gama de ordenadores ya de por sí un poco caduca y cloneada, copiada, fusilada, etc... hasta la saciedad y, por qué no decirlo, víctimas de su propia compatibilidad ...
Ante esta perspectiva ATARI ha optado por ofrecer un ordenador ceñido estrictamente a la norma pero ofreciendo un montón de extras.Como en todos sus productos ATARI ha seguido la filosofía de integrar al máximo los componentes de la máquina reduciendo de esta forma el costo de producción, pero en todo momento intentando proporcionar

al fiel usuario de la marca con todas las posibilidades que el ordenador pudiese haber de menester.

Su aspecto externo nos muestra el clásico diseño que caracteriza a todos los compatibles pero, en su interior, la cosa cambia drásticamente. En su corazón se encuentra un microprocesador Intel 8088 con frecuencia de reloj conectable a 4.77 u 8 Mhz, pudiendo pasar de una velocidad a otra mediante una combinación de teclas o mediante una orden del sistema operativo. ATARI ha contemplado la posibilidad de añadir al PC3 la conexión de un microprocesador matemático 8087 con la provisión de un zócalo para el mismo. De base, el ATARI PC3 nos viene suministrado con una memoria RAM de 512 Kb, pudiendose ampliar ésta a 640 Kb.

Para el almacenamiento de datos el ATARI PC3 viene con un lector de diskettes de 5.25 pulgadas con una capacidad de 360 Kb y con una unidad de disco duro de 30 Mb que ofrece un tiempo medio de acceso de 65 ms.

En lo referente a la pantalla ATARI nos ofrece un monitor monocromo ambar de alta definición. Dicho monitor, compatible EGA, nos cambia los dieciseis colores por diferentes tonos de gris con una resolución 640 x 350 puntos. Para mayor resolución podemos pasar al modo HERCULES, 720 x 348 puntos, pero perderemos los tonos de grises. También es posible pasar a modo texto y a modo CGA, 640 x 200 puntos. El ordenador nos permite incorporarle un monitor color de media resolución (CGA) o bien uno de alta (EGA).

El teclado es standard del PC-AT, 84 teclas –10 de función, con su teclado numérico separado. El ratón tiene dos botones y nos viene como standard en cada ordenador.En cuanto a su conectividad, aparte del lógico para el ratón, nos encontramos con una salida serie y otra en paralelo. En su interior tenemos cinco slots de expansión de tipo XT, uno de ellos ocupado por la tarjeta controladora del disco duro. Vemos que ATARI ha proporcionado una buena colección de software para el poseedor de este buen compatible. Tenemos la versión 3.21 del sistema operativo MS-DOS, lenguaje GW-Basic, sistema GEM de Digital Research, el procesador de texto GEM Write y el programa de gráficos GEM Paint. Todos ellos nos vienen con una muy completa documentación.

> ***"ATARI ofrece un compatible PC de alta calidad."***

La elección de la compra de un ordenador compatible nos resulta mucho más sencilla con la aparición del ATARI PC3. Por motivos de calidad y precio (los clónicos orientales no cuentan si pedimos calidad) el ATARI PC3 es una elección insuperable pues al mismo nivel de precios nos encontramos con la gran compatibilidad de resoluciones de pantalla y 10 Mb adicionales de disco duro en relación a sus más directos rivales. ■

Centro ATARI CMV

Pi i Margall, 58 - 60, entlo., 4º
08025 Barcelona
Tel.(93)210 68 23-213 42 37

EQUIPOS

Precios de equipo ATARI no incluyen IVA (12%)

520 STFM 500K	79.900,-
1040 STFM 1 Mega	129.900,-
MEGA ST2 2 Megas	229.900,-
MEGA ST4 4 Megas	319.900,-
MONITOR B/N SM124	29.900,-
MONITOR color SC1224	59.900,-
DISCO DURO SH205	99.900,-
DISCOS EXTERNOS:	
ATARI 3,5" 1mega	39.900,-
NEC 3,5" 1 mega	24.000,-
ATARI 5,25" 360K p/PC	24.900,-
IMPRESORAS:	
ATARI SMM804 9agujas	44.000,-
ATARI Laser SLM804	269.900,-
SEIKOSHA SP180 24ag.	38.000,-
NEC P2200, 24 agujas	85.000,-
PLOTTER DIN-A-3	140.000,-

GRATIS con 520/1040 ST:
- Diskette de INICIO, con varios programas de utilidad imprescindibles
- Programas: proceso de texto, gráficos, base de datos (1040), lenguaje BASIC y 1 juego (520)
- hasta 10 dsk. de dominio público

ACCESORIOS

DIGITALIZADORES DE VIDEO:	
varios modelos, a partir de	19.600,-
GENLOCK	50.000,-
DIGITALIZADORES DE SONIDO:	
a partir de	10.000,-
PROGRAMADOR EPROM	19.600,-
Modulador TV	11.200,-
SUPERCHARGER, emul.PC	58.000,-
EXPANSION cartuchos	10.000,-
TRANSLATOR BOX	15.000,-
para usar dsk. MACINTOSH directamente	
ROBOT programable	30.600,-
5 ejes, uso con o sin computadora	
RELOJ tiempo real	6.000,-
SCANNER impresora	15.000,-
HANDY-SCANNER	60.000,-
SCANNER/fotocopiadora DIN-A-4	120.000,-
TABLETA GRAFICA A4	60.000,-
Caja conmutadora color - B/N, con salida audio	5.000,-
Caja conmutadora para conectar 3 unidades de disco	10.000,-
FUNDAS TECLADO	1.000,-
SOPORTE MONITOR	3.000,-
TAPETE PARA RATON	1.000,-
EUROCONECTOR	3.000,-
DISKETTES 3,5" 1 cara	270,-
DISKETTES 3,5" 2 caras	300,-
Contenedor diskettes	3.000,-
Cables impresora	2.800,-

PROGRAMAS

MAS DE 600 PROGRAMAS ST:	
Emulador MACINTOSH	15.000,-
PC DITTO, emulador PC	15.000,-
VIP Professional	15.000,-
SUPERBASE PERS.	20.000,-
" PROF.	50.000,-
KIDTALK, para aprender ingles, con sintetizador de voz	7.000,-
DRAFIX, CAD/CAM profes.	32.000,-
MASTER CAD, CAD 3D prof.	30.000,-
QUANTUM, 4096 colores	5.000,-
FLIGHT SIMULATOR II	10.000,-
JET, aviones de combate	10.000,-
DEFENDER of theCROWN	6.000,-
DUNGEON MASTER	5.000,-
STAR RAIDERS	2.500,-
ARENA, atletismo	5.000,-
MUSIC STUDIO	5.000,-
HOME PUBLISHER	5.000,-
TIMEWORKS	20.000,-
CALAMUS, autoedicion	24.000,-

Solicite el catálogo gratuito
ATARI-CMV
con más de 1.500 productos

Más de 220 diskettes de DOMINIO PUBLICO, con programas de todo tipo, a **1.000,- ptas.** por diskette.

VENTA POR CORREO en todo el territorio nacional. Gastos de envío pagados en pedidos superiores a ptas. 100.000,-.
GARANTIA OFICIAL ATARI: 1 año en equipos, 6 meses en accesorios.

PETER MUTTER

Comenzamos esta serie de entrevistas hablando con Peter Mutter, dueño de la tienda de informática CMV de Barcelona, especializada en Atari, y uno de los más profundos conocedores del ST que hay, en estos momentos, en España.

J – Parece ser que DMC está negociando la concesión de CALAMUS a nivel mundial con ATARI ...

P – Eso estaría bien. El equipo de Autoedición ha de venderse con el CALAMUS. Los programas PUBLISHING PARTNER y FLEET STREET no dan un acabado suficiente para un profesional, por lo que no puedes venderles algo que sabes que no va a resolverles el problema. Además, se mueve al mismo nivel de precios.

J – Sería interesante si los de Silver Reed pudiesen implementar el software inglés con sus ordenadores, ya que eso marcaría una gran diferencia.

P – Bien, la diferencia reside en las resoluciones, 300 contra 200; y el precio es casi el doble entre uno y otro. Ahora que también me interesa mucho el Handy Scanner, pues con sus 16 niveles de grises incorpora la posibilidad de reconocimiento de texto. Y su precio se reduce unos 250 marcos más o menos.

J – El Hawk también daba esa posibilidad mediante un cartucho ROM, pero era un desembolso adicional.

P – Ya. Pero aún y todo es barato. Piensa que en un Macintosh ese programa cuesta, como mínimo, 250.000 Ptas.

J – Aparte el scanner ...

P – También tenemos la posibilidad de un interface Navarone con un scanner Canon, pero has de gastarte mucho dinero. Con otras máquinas no hay más remedio pero con el ATARI ST van saliendo otras soluciones similares más baratas; y ya verás que dentro de poco el Handy Scanner llegará a 400 puntos de resolución. Esto el Hawk ya lo tiene y si se trae de Alemania a un precio de 120.000, ya me dirás.

ATARI
PERSONAL COMPUTER SYSTEMS

J – Otro tema interesante es el del PC de ATARI. Creo que coincidimos en nuestra preferencia por el ST, aunque parece que el nuevo PC3 de ATARI es un gran compatible y muy interesante comercialmente.

P – Yo no creo en los PC. Además, pienso que vender cualquier PC es engañar a la gente entregándoles un 600 con la carrocería de un Ferrari. Y, por supuesto, la gente que conoce el ST no se compra un PC, pero de eso ya hablarán los clientes. Aunque para mí, el vender un PC es como vender un bistec en un restaurante vegetariano.

J – Te recuerdo que hay más gente que come carne que no verduras.

P – Sí, pero la gente que me llega a mi local no me pregunta por el PC.

J – ¿ Qué novedades destacarías?

P – El Translator Box, el Supercharger, el brazo robot, el programador de EPROM, un nuevo digitalizador, un genlock, el Handy Scanner, una tableta de Mitsubishi. Muy interesante es el FastLoad ROM, en que cambias el sexto chip del sistema operativo y el acceso a disco es más rapido. El Blitter 2 para acelerar las imágenes en pantalla. Actualmente, las mejores novedades vienen de Alemania y de Francia. Lástima que en Francia hablen francés pues la gente no quiere saber nada de ese país.

J – ¿ Y en el mercado Americano?

P – El problema de USA es que te exigen pedidos de un centenar de ejemplares como minimo. Y en España esa cantidad de software no sale fácilmente.

J – ¿ Alguna novedad?

P – Es posible. Pronto abriré una tienda CMV en Madrid. Parece que es una ciudad mal atendida a nivel de productos para el ATARI ST.

Sin espacio para más, sólo nos resta agradecerte la atención prestada y a ustedes, queridos lectores, citarlos para la próxima entrevista. ■

FAMILIA CYBER

Todos los productos que componen esta serie de Antic tienen un denominador común, el tratamiento del diseño tridimensional y del dibujo artístico hasta un punto tal que, empleando practicamente al 100 por ciento las posibilidades del ST, conseguimos tener en nuestro ordenador todo un estudio de vídeo con el que podemos desde rotular películas y añadir efectos especiales hasta efectuar nuestros propios dibujos animados.

He aquí un ejemplo típico de lo que acabamos de exponer: Mediante CYBER CONTROL has escrito un programa que te permite controlar varias cámaras en CAD–3D 2.02 para llevar a cabo una secuencia de animación que usa los esqueletos del disco de DISEÑO HUMANO que se ensamblan ante un fondo molecular proporcionado por GENESIS. Una vez acabada, puedes verla directamente desde CAD–3D 2.02, incluso sin emplear CYBERMATE. Y, a continuación, puedes retocar los cuadros que quieras mediante CYBER PAINT. Si quieres añadir algún efecto sonoro, puedes hacerlo utilizando G.I.S.T.

Finalmente, envías la animación resultante directamente desde tu ST al aparato de vídeo para su grabación. Y todo ello por menos de una décima parte del coste de cualquier otro sistema de animación tridimensional.

Los programas que componen la familia CYBER son muchos y muy variados, por lo que no podemos detallarlos todos en el presente artículo; así que ahora los resumiremos, explicaremos tres de ellos, y los demás los reservaremos para posteriores artículos.

Los tres que explicamos son:

CYBER STUDIO: CAD–3D 2.02 y CYBERMATE.

CYBER CONTROL 1.1

CYBER PAINT 1.0

Y los demás componentes de la familia:

CYBER PAINT 2.0: Esta nueva versión, mucho más potente, está a punto de aparecer en el mercado. Próximamente la comentaremos detalladamente.

CYBER VCR: Enlaza la animación de CYBER con el aparato de vídeo.

CYBER SCULPT: Brinda nuevas herramientas de modelaje para emplear con CAD–3D 2.0.

3D DEVELOPER'S DISK: Ayuda a efectuar programas con CYBER CONTROL.

3D PLOTTER & PRINTER DRIVERS: Drivers para controlar plotters e impresoras.

DISCOS DE DISEÑO: Ofrecen modelos, ya creados, de temas diversos. Tenemos:

3D FONTS I y II que nos ofrecen distintos tipos de letras, marcos y demás utillaje; *FUTURE DESIGN,* con androides, naves y demás artilugios futurescos; *ARCHITECTONICAL DESIGN,* con componentes tales como puertas, marcos, etc.; *HUMAN DESIGN,* con modelos anatómicos humanos; *CARTOON,* con modelos utilizables como personajes para películas de dibujos animados; y *VIDEO TITLING,* para titular las películas.

SPECTRUM 512: Para dibujo

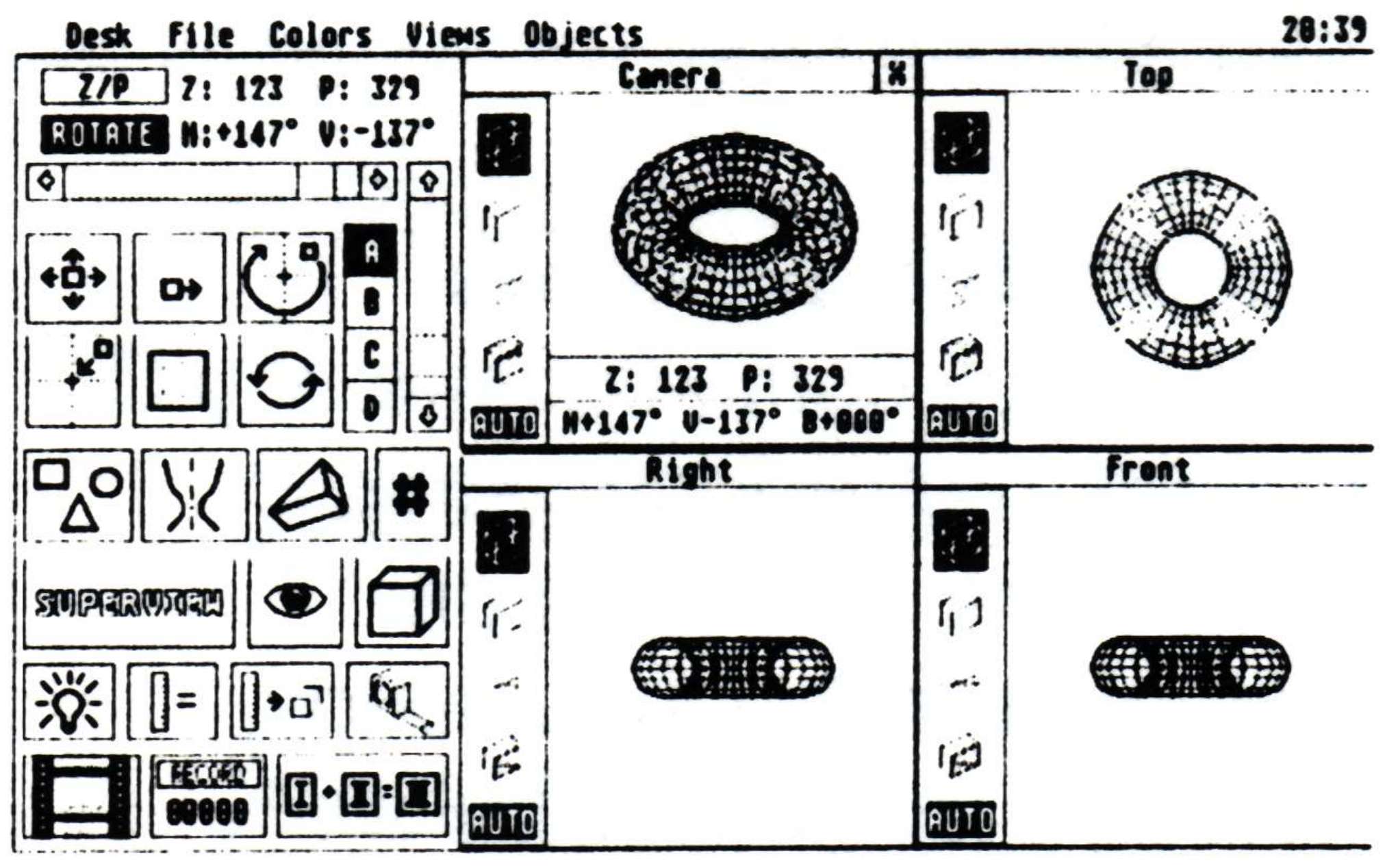
artístico con 512 colores.

GENESIS: Para el modelaje tridimensional de moléculas bioquímicas.

DISCOS DE DEMOSTRACION: Con secuencias de ejemplo efectuadas con CYBER STUDIO.

GAFAS STEREOTEK 3D: Para visualizar las animaciones en tres dimensiones reales, ya que provocan una sensación de profundidad similar a la producida en las famosas películas 3D.

GIST: Para dar sonido a las animaciones.



CAD–3D 2.0 de Tom Hudson

Oculto en tu Atari ST existe una estación profesional para la manipulación tridimensional, y CAD–3D 2.0 la aprovecha al máximo, configurándose como un sistema intuitivo de diseño tridimensional incluso suficientemente poderoso para agencias publicitarias, firmas de diseño y de vídeo comercial.

Con CAD–3D 2.0 puedes diseñar y crear lo que quieras; incluso hay programadores que lo usan para tareas de dimensionamiento como el diseño escénico para simuladores de vuelo; los profesionales del dibujo artístico pueden utilizarlo para crear bases precisas de perspectiva para sus gráficos de DEGAS ELITE o NEOCHROME; los ingenieros lo utilizan como instrumento perfecto para el diseño conceptual; y los estudios de vídeo para crear títulos y secuencias animadas, incluso tridimensionales, para vídeos caseros.

La versión 2.0 (y 2.02) de CAD–3D es un sistema de arquitectura abierta, por lo que cualquier programador puede escribir facilmente aplicaciones a medida para CAD–3D 2.0, que corran como accesorios de panel: herramientas especiales de moldeado, controles especiales del movimiento, análisis de textura, etc ... no hay límite. CAD–3D 2.0 *nunca* quedará obsoleto.

Para utilizar CAD–3D 2.0 necesitamos de un ST1040 en adelante, los poseedores de un ST520 deben limitarse a la versión anterior 1.0. Citemos, ahora, algunas funciones de CAD–3D 2.0:

Panel de Control de Iconos, rápido e intuitivo.

Sistema de diseño en color tipo DEGAS (recordemos que Tom Hudson es, también, el creador de DEGAS ELITE) que permite líneas, bordes y fondos en color a medida y objetos multicoloreados.

Exhibición en tiempo real de respuesta instantánea (usa cálculos en 3D desarrollados por Jez San para Starglider).

Opcionalmente, admite las gafas STERETOTEK 3D para visión tridimensional.

Dimensionamiento (pies/pulgadas o metros/centímetros).

Control gráfico de iluminación mediante el arrastre de iconos de luz.

La salida GDOS admite impresoras láser y matriciales.

Compatible con Generic CADD 2.0 de Generic Software.

Puntos de pivotaje definibles por el usuario, para rotaciones articuladas.

Admite gráficos de NEOCHROME, DEGAS y CYBERPAINT para utilizarlos como fondos.

CYBERMATE de Mark Kimball

Es un lenguaje de programación para CAD–3D que permite la edición de animación "post–producción" y da el control sobre secuencias de bucles, fundidos y demás; el colorido de la animación, los efectos sonoros, la creación y presentación en pantalla de textos; en fin, de todas las funciones necesarias para la animación una vez concluída su elaboración con CAD–3D, CYBER PAINT, etc.

CYBERMATE junta la potencia de la edición a una programabilidad total. Creemos que es el sistema más eficaz para la reproducción en tiempo real de gráficos tridimensionales que se ha hecho hasta la fecha para cualquier microordenador, ¡ y es rápido ! llega a los 60 fps.

CYBERMATE transforma el ST de una mega en un buffer de fotogramas de 10 megas, y, debido a que es un auténtico lenguaje de programación, puede adaptarse a nuevas tecnologías, como, a título de ejemplo, los reproductores digitales de vídeo de Japón, los conversores de RGB a NTSC o el código de tiempo SMPTE.

CYBER
PAINT

CYBER PAINT de Jim Kent

A veces no es suficiente la animación tridimensional. Las animaciones clásicas de Disney se pintaron cuadro a cuadro, y aún hoy en día, algunas de las mejores películas de dibujos animados se realizan de esta manera, aquí es donde interviene CYBER PAINT.

CYBER PAINT es una mezcla entre el dibujo artístico y la animación cuadro a cuadro, con un montón de extras. Puede usarse por sí solo para crear fantasías animadas en dos dimensiones o cragar en él animaciones tridimensionales de CYBER STUDIO y añadir detalles de la animación clásica. Por ejemplo, acabamos de crear con CYBER STUDIO una animación del lanzamiento de un cohete, y parece magnífica – un vehículo espacial que vemos elevarse espacial que vemos elevarse tridimensionalmente – pero ahora queremos añadir las llamas de la combustión, humo y algunos árboles que arden en pavesas. CYBER PAINT nos lo permite, ¡ y muy rápido !

Diseñado por Jim Kent, autor de Aegis Animator, y compatible con los principales programas de dibujo artístico del ST, CYBER PAINT permite retocar cuadros individuales, añadir automáticamente efectos visuales a cualquier cantidad de cuadros, o introducir las pantallas de nuestro programa favorito de dibujo directamente al universo tridimensional de CYBER.

Unas cuantas características de CYBER PAINT:

Modo automático para registro de cuadros.

Efectos especiales tipo ADO.

Animaciones volantes con ejes o trayectos múltiples.

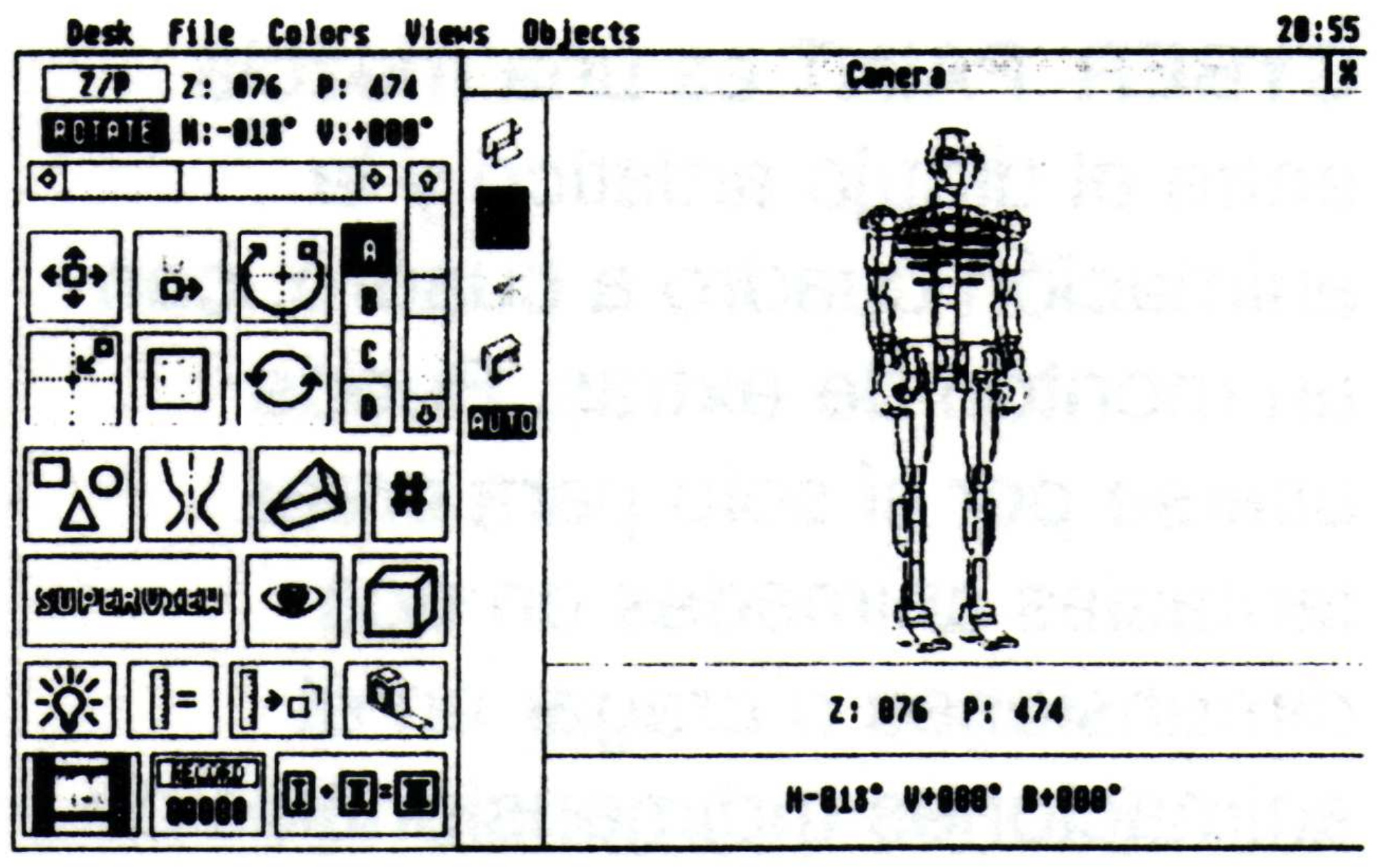
Cortes, mezclas, añadidos, giros, rotaciones, ...

Trata ficheros enteros de animación, porciones o cuadros sueltos.

Tiene múltiples brochas y sprays, se puede dibujar a pluma, trazar líneas, polígonos, círculos, casillas.

Podemos duplicar áreas seleccionadas o todo el cuadro, tiene efectos de llenado y de ampliación.

Dispone de control intuitivo por ratón o teclado.



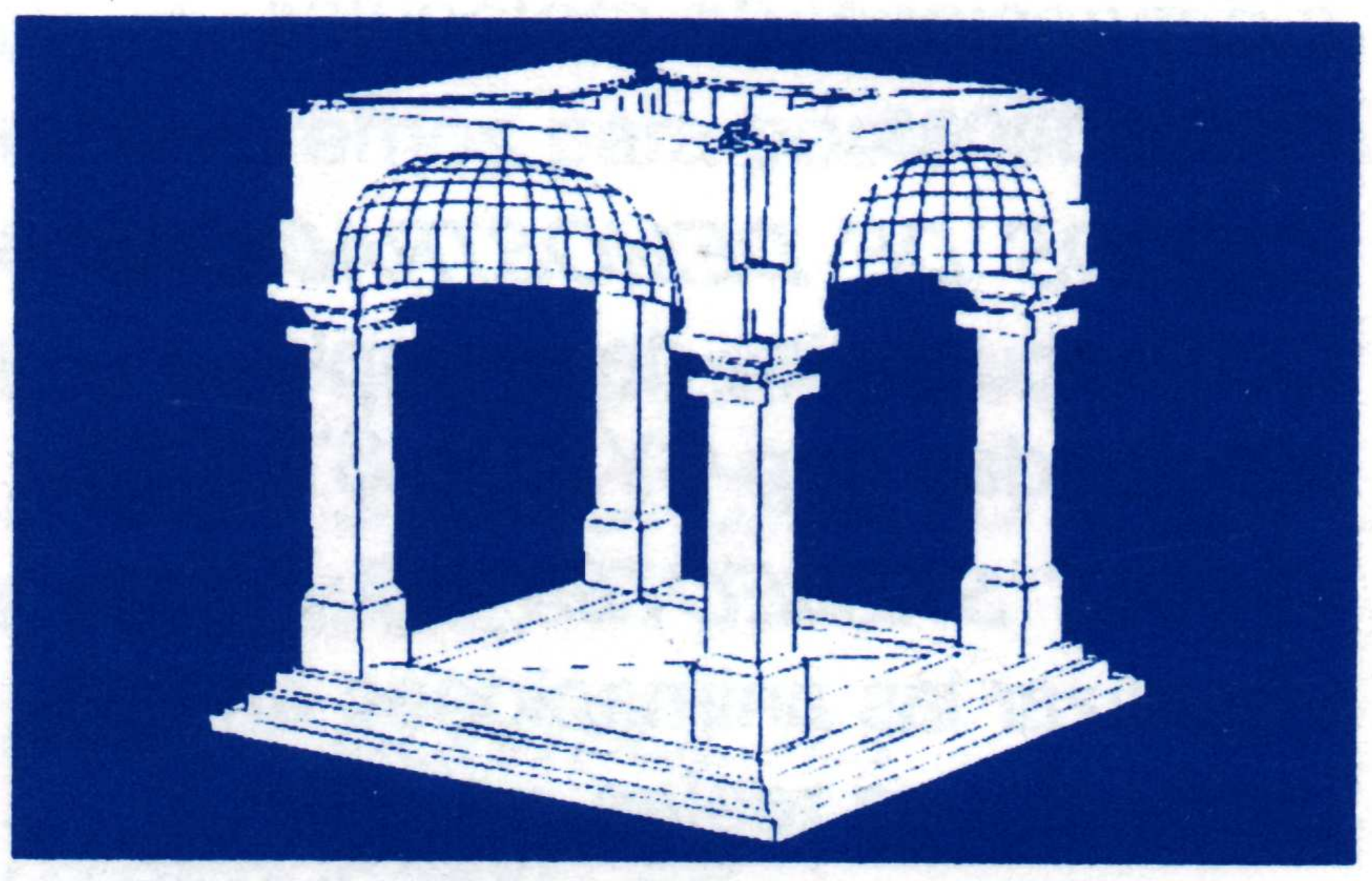
CYBER CONTROL de Tom Hudson

Es la última creación de Tom, un lenguaje de programación para controlar el movimiento en CYBER STUDIO, en forma de accesorio de panel y con un editor de texto implementado en GEM.

Su misión comienza cuando queramos simular algo mediante animación articulada como en la vida real. Es un lenguaje de animación que encaja en CAD–3D 2.0, controla todas sus funciones y magnifica su ya de por sí potente capacidad. Seamos aficionados o profesionales, en una sola tarde podemos crear modelos tridimensionales animados: simular partículas de física, efectuar animación 3D para entretenimiento o enseñanza, análisis financiero 3D, modelos matemáticos totalmente dimensionados, ingenieria de genética humana. En nuestras manos queda el decidirlo.

Ahora, podemos escribir código para controlar cualquier función de CAD–3D 2.0 y para crear funciones nuevas y más potentes ... pero dejemos que sea el mismo Tom Hudson quien lo defina:

Cuando CAD–3D 2.0 se expandió convirtiéndose en un potente sistema de animación, comprendí que las animaciones realmente complejas requerían un lenguaje de programación para su adecuado control. Diseñé CYBER CONTROL deliberadamente como un lenguaje parecido al BASIC que, al activarlo desde CAD–3D 2,0 toma el control completo de todas las funciones creando y manipulando objetos y cámaras (hasta tres cámaras diferentes). Su uso principal es el control del movimiento cinematográfico, pero su naturaleza flexible lo hace ideal para CAD–3D de forma que puedas escribir tus propios programas con los que utilizar CAD–3D como una potente herramienta para gráficos. Con CYBER CONTROL puedes crear automáticamente animaciones en unas cuantas horas, que te llevarían días completos sin él. Corre el programa y ¡ vete de paseo mientras el ordenador hace el trabajo !



Las características del lenguaje incluyen:

FOR/NEXT para el control total de bucles, IF/THEN condicional, GOSUB/RETURN.

Etiquetas en lugar de números de línea.

Manejo de expresiones numéricas, coma flotante, Y y O lógicos, expresiones entre paréntesis, biblioteca de funciones incluyendo senos, cosenos, tangentes, raíces cuadradas y muchas otras.

Hasta 128 variables alfanuméricas definidas por el usuario, ¡ hasta de 8 caracteres !

Sentencia de copia por impresora para depuración de errores.

Otras características incluyen:

Dos nuevas cámaras, con las que ya podemos desplazarnos a cualquier punto del universo de CAD–3D.

Modo previsual de animación en tiempo real.

Corrección jerárquica. Acopla objetos entre sí para obtener un movimiento fluído e interconectado – esqueletos que caminan, mecanismos de relojería, etc.

Planos tridimensionales: desplazamiento de las cámaras a lo largo de trayectorias reales de vuelo; movimiento natural en modelos articulados; construcción de nuevos tipos de modelos.

Imágenes de primer plano y fondo para completar la animación.

Y nada más por ahora, hasta el próximo artículo.

STandard

OFERTA DE SUBSCRIPCION

La revista independiente para el usuario de ATARI

OFERTA
ESPECIAL
SONIMAG '88

Sí, deseo que me envien su revista ***STandard*** durante 6 números, **sin cargo alguno** gracias a la oferta especial de introducción SONIMAG '88

NOMBRE.. ....

DIRECCION .... No. ....

CIUDAD .... C.P. ....

PROVINCIA ....

firma.

Muy Señores mios:

Quisiera recibir información acerca de los siguientes productos para ATARI que Vds., mencionan en su revista ***STandard*** *nº. __ , a fín de ampliar mis conocimientos acerca de ellos.*

Atentamente,

1. --
2. --
3. --
4. --
5. --
6. --
7. --

STandard

OFERTA DE SUBSCRIPCION

La revista independiente para el usuario de ATARI

OFERTA ESPECIAL SONIMAG '88

☆ AL ENVIAR ESTA SUBSCRIPCION ENTRARAS AUTOMATICAMENTE EN EL SORTEO DE UN LOTE DE SOFTWARE PARA ATARI ST.

Enviar este cupón a la siguiente dirección:
SOFTWARE CENTER, S.A.
Tamarit, 115, – 08015 BARCELONA

✂ -

☆ AL ENVIAR ESTE BOLETIN PARTICIPARAS AUTOMATICAMENTE EN EL SORTEO DE UN LOTE DE SOFTWARE PARA ATARI ST.

Enviar este cupón a la siguiente dirección:
SOFTWARE CENTER, S.A.
Tamarit, 115, – 08015 BARCELONA

informática
MUCHAS MAS

INGRID INFORMATICA

INGRID es un Centro Oficial ATARI. Dispone, por tanto, de toda la gama de productos existentes para esta marca, tanto en hardware y software como en accesorios y publicaciones. Pero dentro de esta amplia variedad de artículos, en los que destaca principalmente, hasta el punto de haberse especializado en el tema, es en el CAD (como todos sabemos, el Diseño Asistido por Ordenador), tanto en 2D, léase Campus, xxxx; como en 3D, con la familia CYBER de ANTIC en cabeza: CAD–3D 2.2, CYBERMATE CYBER CONTROL, CYBER PAINT y todos los demás programas de la firma, que forman un conjunto con el que podemos llegar a tener un magnífico estudio de vídeo con el que rotular películas, producir efectos especiales o dibujos animados y un largo etcetera de posibilidades que no podemos enumerar aquí ya que no es el lugar ni el momento adecuado para ello.

INGRID ofrece un apoyo continuado al usuario de ATARI, en forma de unos precios lo más ajustados posibles, con constantes ofertas de interés y con un Servicio Técnico Postventa cuya función es resolver todos los problemas o dudas que nos surjan, ya sea en el manejo del ordenador o en el de los programas que en esta tienda hayamos adquirido.

Y, como la filosofía de INGRID no es la simple y llana venta, ofrece, también, muchos otros servicios, todos ellos con igual fin, resolver las trabas que nos surjan en el camino a todos los "fans" de ATARI.

Elabora discos propios que contienen los mejores y más actuales programas de dominio público que van apareciendo, y a un precio con el que prácticamente sólo se cubren los gastos de producción.

Periódicamente, edita publicaciones muy económicas y de temas muy concretos y bien dirigidos, como las GUIAS DE REFERENCIA a los programas de mayor divulgación: DEGAS ELITE, EASY DRAW, WORDPLUS, etc., para facilitar su comprensión y manejo; y elabora un detallado y completo catálogo de productos, ofertas y novedades, que reparte gratuitamente a todos sus clientes y a todos los usuarios de ATARI que lo soliciten.

Por último, ya estamos agotando el espacio reservado para dar a conocer los escasos centros ATARI que nos rodean (casi amaparan, diría yo), reseñaremos otro servicio que ofrece, y que nos parece del máximo interés, principalmente para aquellos que se están iniciando en este mundillo de la informática. Realiza cursillos periódicos a precios muy populares y referidos a temas concretos que abarquen puntos problemáticos para la mayoría; algunos ejemplos son INICIACION A LA INFORMATICA, PROFUNDIZACION EN EL MANEJO DEL ST y ENSEÑANZA DE USO de los principales programas de gestión.

Hay otros muchos aspectos de los que podríamos hablar, pero casi lo mejor es dejar aquí el asunto y, si queremos profundizar o, simplemente curiosear, acercarnos por el establecimiento que, dicho sea de paso, está situado en un lugar muy céntrico de Barcelona. ■

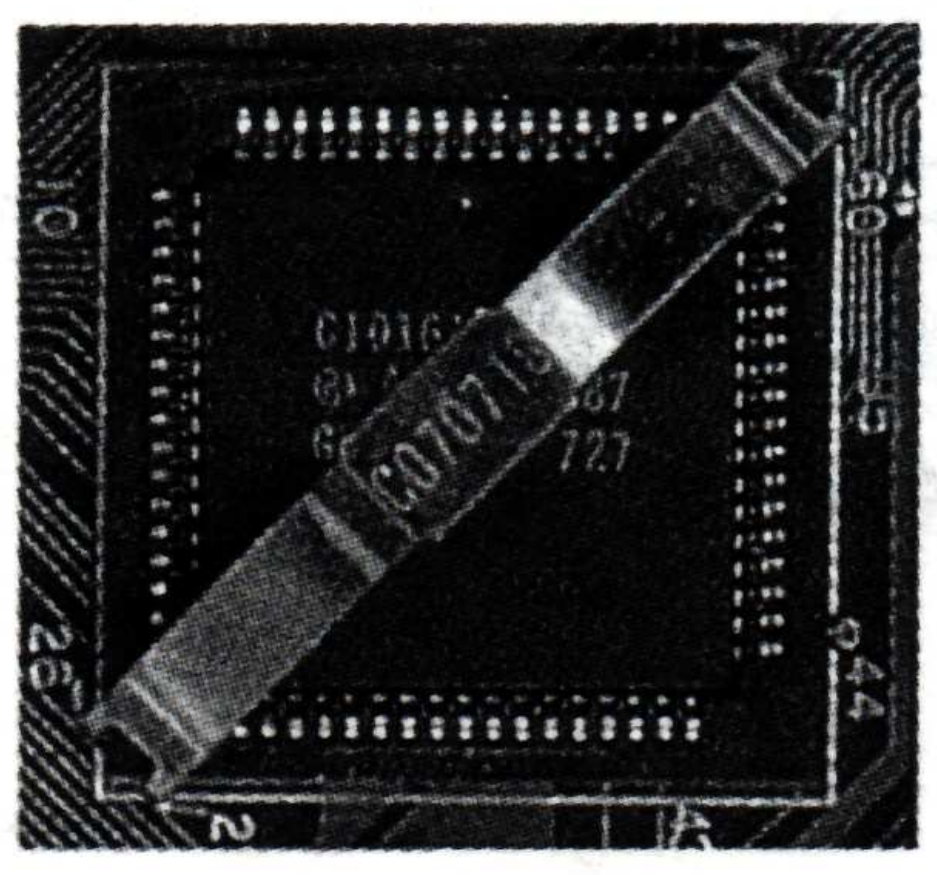
UNA HERRAMIENTA PROFESIONAL

El Mega ST de ATARI es, por excelencia, una herramienta profesional que se adapta perfectamente a todos los trabajos que exigen buenos gráficos, en color o monocromo: en la oficina, la creación gráfica, la animación de imágenes, CAD/CAM, etc. Acoplándole el disco duro ATARI SH205 (de 20 Mbytes) el MEGA ST se convierte en la máquina de referencia en el terreno de las soluciones de gestión. Dotado de la impresora láser ATARI SLM 804, el MEGA ST constituye el equipo de autoedición (DTP) más atractivo del mercado.

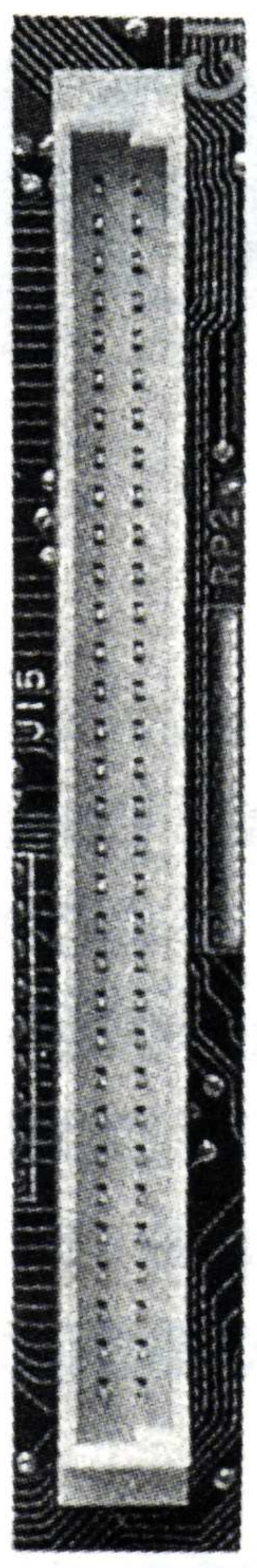
EL ACELERADOR GRAFICO BLITTER DE ATARI

Equipado con el acelerador gráfico «ATARI Blitter»; el ATARI MEGA ST revela extraordinarias prestaciones en la creación y el tratamiento de imágenes.

El BLITTER es un potente coprocesador específico el cual hace que la exhibición y la transferencia de todas, o parte, de las imágenes de un emplazamiento a otro de la memoria, y a la pantalla se efectúe mucho más rápidamente: hasta 16 veces más de lo que lo hace normalmente el microprocesador MC 68000.



BUS COMPLETO 68000 APERTURA TOTAL



Un bus completo 68000 equipa al ATARI MEGA ST y lo abre totalmente hacia el mundo exterior. En consecuencia, una multitud de aplicaciones se hacen posibles, en particular en los dominios científico y técnico: sistemas de adquisición de datos, sistemas de entrada/salida digitales, sistemas de entrada/salida analógicos, sistemas de entrada/salida industriales, periféricos (pantallas de muy alta resolución, interfaz IEEE...), tarjetas adicionales de memoria RAM y ROM, tarjetas provistas de otros microprocesadores o bien, evidentemente, los standards del bus (tipo VME por ejemplo).

RIQUEZA EN PROGRAMAS

Hallándose en la cima de la gama ST, el ATARI MEGA ST se beneficia inmediatamente de la riqueza en programas de calidad existentes para ellos.

Desde la aparición del MEGA, los programadores han venido desarrollando y ampliando programas para que saquen partido del aumento de potencia y la excepcional capacidad gráfica del MEGA ST.

Así, son múltiples los campos en los que el MEGA ST resulta de gran utilidad:

- Autoedición
- CAD/CAM
- Creación, animación y digitalización de imágenes en los campos artístico, publicitario y en el Desktop Vídeo.
- Tratamiento de textos, gestión de bases de datos y hojas de cálculo.
- La oficina: contabilidad, nómina, facturación, stocks y otras aplicaciones verticales para la pequeña y mediana empresa así como las profesiones liberales.
- Los campos científico y técnico: cálculo, simulación, inteligenica artificial, sistemas expertos o desarrollo de todo tipo con la ayuda de lenguajes de alto nivel y hasta de sistemas de explotación tipo UNIX disponibles para el ATARI ST.
- El campo musical: programas secuenciadores, de muestreo, editores y bibliotecas de sonidos así como editores de partituras.

CARACTERISTICAS PRINCIPALES

- Microprocesador MC 68000 de 16/32 bits funcionando a 8 MHz, (0.8 millones de operaciones/segundo).
- Coprocesador Blitter ATARI,
- Bus de expansión,
- Reloj permanente a pilas,
- 4 Mbytes de RAM (MEGA ST 4), 2 Mbytes de RAM (MEGA ST 2),
- Entorno GEM de Digital Research,
- Tres modos gráficos:
  640 × 400 pixels (monocromo, alta resolución),
  640 × 200 pixels (4 colores en pantalla),
  320 × 200 pixels (16 colores en pantalla),
- Teclado separado erogonómico QWERTY,
- 10 teclas de función,
- Ratón,
- Unidad de disco incorporada de 3 pulgadas y media y 720 Kb,
- Múltiples interfaces incorporados en el aparato standard: RS 232 C, Centronics, DMA a 10 megabits/segundo para disco duro, MIDI, unidad de disco sumplementaria, video RGB analógico o bien TTL en blanco y negro, puerto para cartucho ROM, interfaz para ratón, joystick.

ATARI®

EL REY DE LOS ORDENADORES PERSONALES.

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
Viladomat, 114 Entresuelo 1, 1.ª • 08015 Barcelona • Telf. (93) 253 75 92 – Avda. Tres Cruces, 43 puerta 31 • 46018 Valencia • Telf. (96) 357 55 50

D. L.: B. 31.256-88 - I. G. Immer, s.a. - La Garriga (Barcelona)